DVD ROM Dupla DVD

5 DEMO
26 VIDEO

SHERLOCK HOLMES: teljes játék
THE CASE OF THE SILVER EARRING

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 09.

bemutató

ASSASSIN'S CREED

A Prince of Persia alkotói ismét bizonyítottak!

bemutató

WARHAMMER Mark of Chaos

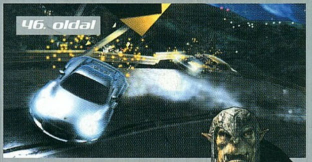
Interjú és exkluzív információk az év stratégiai játékáról

54. oldal

Devil May Cry 3 teszt

38. oldal

Battlestations Midway bemutató



46. oldal

NFS CARBON Speed

ára: 1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC 42 oldal

KINGMAX
Memory Technology Leader
Mars
DDRII Memory Module
Lifftime Warranty
Élettartam garanciával!
ASIC Anti-Counterfeiting IC
(Advanced anti-counterfeiting design)
aster distributor:
GO-RUN COMPUTER
GO-RUN Kft.
1139 Budapest, Üteg utca 6.
Tel: (+36-1) 412-23-85
www.gorun.hu
www.kingmax.co

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti
Tel: 06-1-888-3407
E-mail: kmosolygo@vogelburda.hu

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

A múlt hónapban örömmel vettem tudomásul, hogy a menetrendszerűen érkező nyári uborkaszezon elmaradt, aztán most kiderült, hogy korai volt az öröm, és mégiscsak megérkezett a játékmagazin-szerkesztők réme. Ennek a ténynek a jelei napról napra jobban látszottak Hancun, akinek az arcán a kétségbeeséstől kezdve a halálfélelemig mindent leolvashattunk az elmúlt hetekben... Míg Hancu szenvedett, mi Grathtel elutaztunk Prágába, hogy kipróbáljuk az új Need for Speedet, a Carbont. Helyszíni beszámolónkat a 46. oldalon olvashatjátok. Ha már a beszámolóknál tartunk, mindenképpen meg kell említenem, hogy kis hazánk játékfejlesztőit is meglátogattuk. Bátran kijelenthetjük, hogy a Black Hole műhelyében készített Warhammer és az Eidos Hungary égisze alatt kiadott Battlestations Midway világszínvonalú produkciók lesznek, sőt azon sem lennék meglepődve, ha egy-két Év Játéka címet is begyűjtenének maguknak. Nem mehetünk el szó nélkül a címlapsztorink mellett sem. Az E3-mon még PlayStation 3 exkluzívnak bejelentett Assassins Creed ugyanis jön PC-re is! A Prince of Persia alkotói eddig sem hagytak cserben minket, és valószínűleg ezzel a játékkal sem fognak.

Véget ért a foci VB, így lezártuk az internetes tippmix-játékunkat. A fődíjat Pálfi Dávid nyerte, ő jöhet velünk Lipcsébe a Games Conventionre – emellett természetesen EA ajándékcsomagot és Guru előfizetést is kap. A további nyertesek, Szloboda László, Ancsin Attila, és Kelemen Gábor pedig EA-ajándékcsomaggal és negyedéves Guru-előfizetéssel lettek gazdagabbak. A nyereményeket postán juttatjuk el a szerencsés fociszakértő nyerteseknek!

Sasa

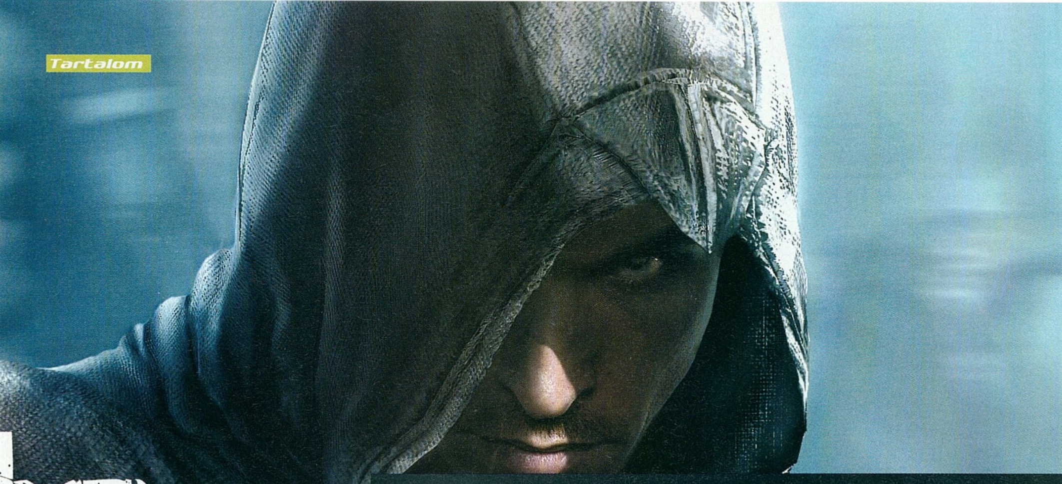
A következő PC GURU szeptember 1-jén jelenik meg!

A Guru legyen veletek! A **PC GURU** *team!*

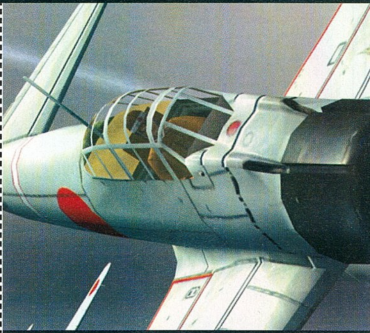
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2006. SZEPTEMBER 01-én jelenik meg!



28 ASSASSIN'S Creed



20 Battlestations MIDWAY

05 **AKTUÁLIS**

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Sherlock Holmes és az ezüst fülbevaló rejtélye 08 DVD-melléklet

10 **BEMUTATÓK**

10 Hírek 20 Assassin's Creed 30 Warhammer: Mark of Chaos 38 Battlestations Midway 42 Dark Messiah of Might & Magic 46 Need for Speed Carbon

48 **ISMERTETŐK**

50 FlatOut 2 54 Devil May Cry 3 Special Edition 58 Rome Total War: Alexander 60 Neverend 62 City Life 64 Hard Truck Apocalypse 66 Micro Machines v4 68 Darkstar One 72 Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow 74 Rogue Trooper 78 Settlers 2: The Next Generation 80 Oblivion mod körkép 82 World of Warcraft addonok

88 **ROVATOK**

88 Gondolatébresztő 90 Játék mentőöv 92 NosztalGuru 110 Sony PSP rovat 112 Mobil játékok 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

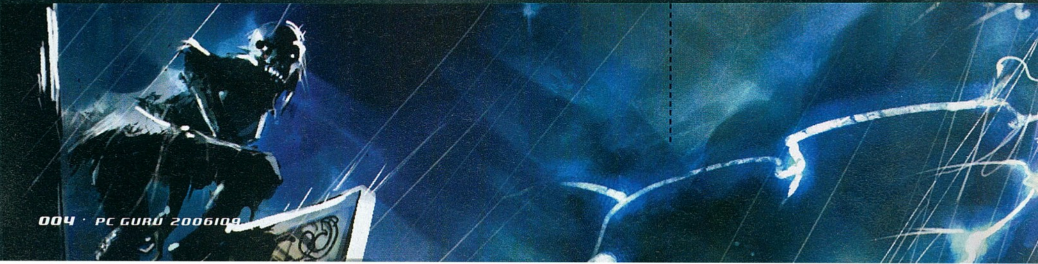
92 **HARDVER**

94 Hardver hírek 100 TFT monitorok tesztje 104 Mobil adatátvitel 106 CPU ajánló 108 Hardware bemutatók 109 A Google botrány

120 **KÜLVILÁG**

120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...

44 Heroes of Annihilated Kingdoms



Mivel ütöd el az idődet a nyár hátralevő részében?

Gaben

Munkával..! Sajnos egybefolynak a napok és a hetek, így nics időm 2 hetet nyaralni. Na jó elég a mártírkodásból, jövőre nem így lesz! Ezt itt megfogadom nektek...és eszetekbe ne jusson követni a példámat, nehogy munkával töltsétek már a nyarat! Én egyébként egy hosszabb nyaralásra vágyom..de ezt majd egy másik alkalommal!

Sasa

Ezt az elképesztő hőséget egészen egyszerűen nem lehet kibírni. Ilyenkor az embernek még játszani sincs kedve, úgyhogy ha minden kötél szakad, akkor vagy a légkondicionált szerkesztőségbe vagy a strandra szoktam menekülni. Persze idén is várom a Szigetet, ahová, ha minden nap nem is megyek ki, de a Kispál, Radiohead a Placebo és a Prodigy koncertet (ha idén nem mondják le megint) biztosan nem hagyom ki. Nyaralást egyelőre nem tervezek, de ha minden jól megy, akkor szeptemberben a Games Convention után elmegyünk a Guru Teammel Amszterdamba.

Grath

Írhatnám én is a Szigetet meg az amszterdami Guru-kirándulást, de Sasa elhalászta ezeket előlem. Így aztán nekem marad a vad PSP-zés és Xboxozás, bár kétségtelen, ezeken a frontokon is elég nagy az állóvíz - remélem nemsokára megjelenik a Dead Rising meg a Saint's Row, és meg lesz oldva a kánikula kulturált és kellően brutális eltöltése. Ja, meg a Games Convention is jó lesz!

Joc

Tekintve, hogy nem vagyok egy "nyaralós" típus (gyakorlatilag nem is emlékszem mikor voltam utoljára), így feltételezhetően a nyár hátralévő részében is úgy fog telni az időm, mint ahogy két leadás között általában szokott. Strandra azért kimegyek párszor stírölni a csajokat... Ezen kívül esetleg - ha végre rászánom magam - akkor átépítem a gépemet, mert már igencsak viseltes és a mai elvárásokhoz túl hangos a szerkezet. Ha ezek után marad még időm akkor túrok valamit az ebayen. Ki tudja, hogy mikor bukkanok rá jó áron egy alig használt turbószoláriumra.

Hancu

Idén nyáron a nyaralás részemről kimarad (nem is baj, sokkal jobb olyankor menni nyaralni, amikor itthon tél van, vagy maximum 10 fok, eső és szél), az így felszabaduló időmet és energiámat pedig egy kisebb lakásfelújításba tudom beleölni. Kevésbé pihentető program, mint mondjuk naphosszat dögleni a tengerparton, de legalább ugyanúgy le lehet égni... Aztán lesz Lipcse, "a PC Guru lenyomja Hollandiát" kirándulás, Stöki esküvője, meg még ki tudja mi minden - a spontán bulik a legjobbak. Ja, és szorgalmasan fogok korbácsolni minden játékfejlesztőt és kiadót, hogy ne csinálják ezt az uborkaszezont, mert belerokkanok...

Ricco

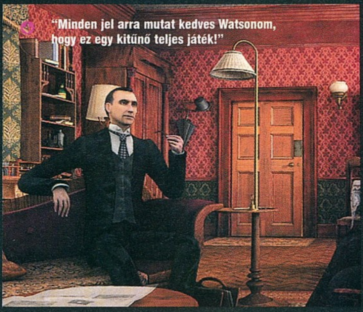
A nyár hátralévő részében folytatom azt amit az elején elkezdtem, megpróbálom rendbehozni a lakást, de ez nem megy annyira könnyen mint ahogy azt én gondoltam. Emellett pedig időt kéne még szakítani a WoW-ra is:) Ha pedig ezek után még marad egy kis szabadidő, akkor azért szívesen lenézném a balatonra, egy kis vízpart már nagyon rámférne. Végül pedig jöhet Hollandia kedvenc kollégáimmal.

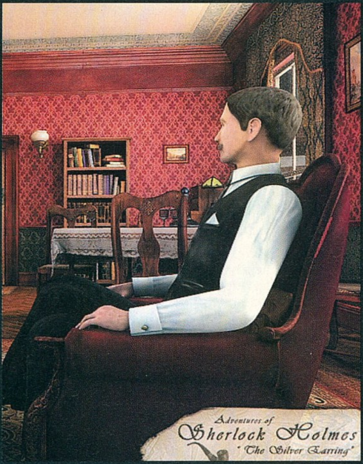
Chris

Chris éppen megérdemelt (???) pihenését tölti a Balaton partján, és nem veszi fel a telefont sem, ezért bosszúból most mi, a gonosz többiek írjuk le helyette, mit fog csinálni a nyáron - már ahogy azt mi elképzeljük...

"WoW-ozni fogok néha-néha, de nem többet napi 18-19 óránál, hiszen nyár van. Esetleg kiutazok a Blizzardhoz, és megfenyegetem őket, hogy ha nem vonják vissza ezt a hordapaladin marhaságot amit kitaláltak, megdobálom őket sajtos pufival."

Látod Chris, kellett neked ilyen fontos percekben itthagyni a szerkesztőséget és elmenni nyaralni...





Sherlock Holmes: AZ EZÜST FÜLBEVALÓ REJTÉLYE

írta · JuliuS

fejlesztő > Frogwares kiadó > Digital Jester
web > www.frogwares.com/sherlock&watson

Az ukrán Frogwares eddig minden évben készített hol egy Sherlock Holmes történetet, hol egy Verne Gyula műből készült kalandozást. A 2004-es keltezésű Az ezüst fülbevaló rejtélye címet viselő Holmes történet nem véletlenül kapott magyar címet, ugyanis lokalizát változatban került a korongunkra, ami rettentően felértékeli az amúgy sem megvetendő kalandozást.

Sir Arthur Conan Doyle halhatatlan nyomozópárosa, Sherlock Holmes és Dr. Watson A múmia titka után egy újabb kalandjátékban tér vissza, szerencsére az előző résznél jóval magasabb színvonalon. Természetesen ismét egy szövevényes gyilkossági ügyet fognak kibogozni, ami manapság, a kalandjátékok szinte teljes kihalása mellett üdítő próbálkozás. A játék ráadásul az általam olyannyira hiányolt, klasszikus vonalat képviseli, azaz gyönyörű, konstans festett háttéren mozgó, 3D-s karaktereket használ.

221B BAKER STREET

A kalandjátékok esetében az egyébként megnyerő grafika azonban csak másodlagos, legfontosabb szempont a történet kidolgozottsága. Egy Sherlock-kalandnál pedig különösen nagyok az elvárások, így tiszta szerencse, hogy a sztorit egy vérbeli Holmes rajongó követte el. A játék kellően hosszú, tömve fordulatokkal, rejtélyekkel és megoldandó feladatokkal, hozzávetőleg 25-30 órás játékidőt biztosítva. Mindez öt pályán, negyven XIX. századi, viktoriánus korabeli helyszínen elosztva találjuk, amit további húsz átvezető jelenet színesít. Hogy dolgunk kellően bonyolult legyen, közel 40 szemtanú háromórányi szövegelését kell végighallgatnunk.

KÉPERNYŐSZKENNELÉS

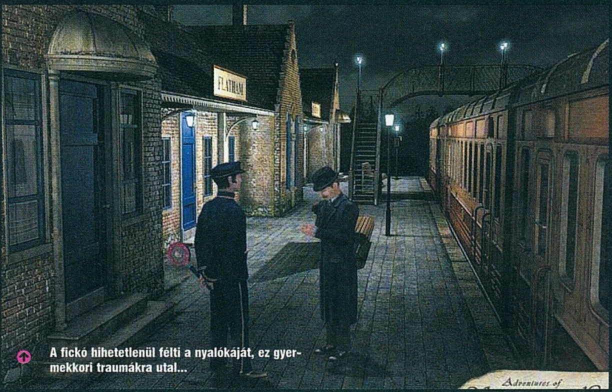
Az irányítás tekintetében nem lesz nehéz dolgunk, hiszen a háttér mindig rögzített, nem kell forgolódnunk, az adott képernyőrészletet szabadon, 3D-ben bejárhatjuk. Ha valami interaktivitásra van lehetőség, a kurzor megváltozik, így elakadás esetén jobb híján az egérrel fogjuk végigsöprögetni a képernyőt (egy idő után már az olyan hétköznapi dolgok, mint például egy fotelkopás is garantáltan gyanúsak lesznek). A

kéz ikon általában valami kivizsgálható, átkutatható nyomot, vagy használható tárgyat (teszem azt egy ajtót) rejt, míg egy karakterre irányítva kérdezhetjük ki a delikvenseket. Eleinte szokatlan lesz, hogy egy asztalon található tárgy megvizsgálásához – hiába látszik már messziről is tökéletesen – előbb elő kell vennünk a nagyítónkat és ránézni vele az asztalra, majd a tárgyat az így kapott új képernyőn tudjuk csak megvizsgálni. Ha tovább tudunk menni valamelyik irányba, azt lábnyomokká váló kurzorral jelzi a program (nem mindig a képernyő széle jelenti a továbbjutást, szóval ezt azért szokni kell).

Azért ezen a területen is találunk némi innovációt: az irányítás esetenként megváltozik, amikor lopakodva, osonva kell bizonyos helyekre eljutnunk. Ekkor már nagy szerepe van a pontos időzítésnek és a gyors reagálásnak, ami RTS-eknél megszokott, itt minimum érdekes elem, és nagyon újszerűnek hat egy kalandjáték esetében. Többnyire Holmest irányíthatjuk, de a piszkos munka, vagyis a szemtanúk részletes kikérdezése, a kutatás és háttérmunka, vagyis az adatgyűjtés feladatát is a játékos hajtja végre, a lelkes Dr. Watsont irányítva. Közöttük a váltás néha automatikusan történik, de a térképre kattintva mi is megtehetjük mindezt.

GAMEShadow

A játék installálásakor felajánlja a GameShadow intelligens patch-kereső rendszer telepítését, ám ha eddig nem volt rá szükségetek, akkor a Sherlock miatt igazán nem kell felrakni, mivel ez ideg egyetlen javítás sem jelent meg a játékhoz. Helyette inkább telepítsétek a magyarítást, amit a dvd-n található .exe futtatásával tehettek meg, csak az elérési út beállítására van szükség.



A fickó hihetetlenül félti a nyalókáját, ez gyermekkori traumákra utal...

NAP VÉGI VIZSGA

A kezelőfelület alaphelyzetben nem zavar be, teljes képernyőn zajlik a játék. Jobb gombra feljön az inventory, egyre bővülő tárgylistánkkal, valamint a jegyzettömb, ahol a megtalált bizonyítékokat olvashatjuk el, és minden korábbi beszélgetésünk szövegét is megtalálják. Erre nagy szükségünk lesz, mivel hála hősünk legendásan remek megfigyelőképességének, rengeteg nyomot és utalást találunk majd. Ezek némelyike hasznos a történet kibogozása szempontjából, azonban nem kell mindent felhasználnunk, a megfigyelések legtöbbje teljesen haszontalan, így ránk hárul a feladat, hogy kitaláljuk, mi is az igazán hasznos és értékes nyom, és mit hagyhatunk figyelmen kívül.

Itt leszünk különösen hálásak a forgalmazónak, aki elkészíttette a magyarítást, hiszen megszámlálhatatlan levelet, cikket, könyvet és jegyzetet kell végigolvasnunk a játék folyamán, ráadásul ezekből még logikai feladatokat is meg kell tudnunk oldani, nyomoznunk kell, plusz megjegyeznünk minden lényegtelennek tűnő részletet, ami higgyétek el, még magyarul sem lesz egyszerű. Ráadásul ezek nem csak a történet megértését szolgálják, hanem segítenek a nap végi kvíz megoldásában is. Ezzel az volt a fejlesztők célja, hogy – csak szólok, hogy ez már megint egy remek újítás – a játékosok ne tudjanak pusztán próbálkozással, a képernyő szkennelésével, a mindenhol történő kattintgatással végigmenni a játékon. A nap végén visszakerülünk otthonunkba, ahol a bizonyítékokon elvégzett laboratóriumi vizsgálatok után kapunk néhány kérdést, amit a napi nyomozás során begyűjtött nyomokból fogunk tudni megválaszolni. Így biztosítva van, hogy tényleg megértettük az összefüggéseket és levontuk a megfelelő következtetéseket. Ha megtörtént, mehetünk lefeküdni.

KÉPEK, HANGOK

A zene fülbemászó, köszönhetően a zenekari közreműködésnek, a szinkronhangok kellemes angolsággal szólnak, grafika tekintetében azonban a nem született kalandjátékosok részéről (akik pontosan tudják, hogy nem az a lényeg) szükség lesz némi kompromisszumra. Minimum érdekes a karakterek játékbabákra hajazó gombszeme, valamint a nadrággyűrődések is igazán sután festenek. A Baker Street szépen kidolgozott házai felett gomolygó trutymót azonban már nehéz lenne az angliai köddel azonosítani. Mindazonáltal a legkiábrándítóbb látványt az árnyékok szörnyű rajzolatai nyújtják (de legalább vannak).

Anélkül, hogy túlzottan haza akarnék beszélni, szerintem a Sherlock Holmes teljes játékként sokkal jobb választás volt, mint azt elsőre gondolhatnánk. Annak idején nekem is kimaradt, hiszen az ember egy alapvetően egyszer végigjátszható, ráadásul nem is nagy nevű fejlesztőcsapat művét nem feltétlenül próbálja ki, így utólag azonban nagyon örülök, hogy teljes játékként (és nem győzöm elégszer hangsúlyozni: pláne magyarul) végül megismerhettem Holmes újabb kalandját – remélem így lesztek ezzel ti is.

DVD tartalom

Rekkenő hőség tombol a szerkesztőség épületén kívül (bent a légkondit áldjuk ötpercenként). A sínek hajladoznak, az emberek víz mellé menekülnek, eközben mi pedig csak reménykedünk, hogy DVD korongjaink még lapos, s nem pedig a hőségtől eldeformálódott formában érkeznek meg hozzátok. Sajnos túl sok szépíteni valónk nincs azon a tényen, hogy az elmúlt négy hétben szinte alig-alig érkezett említésre érdemes anyag, annak ellenére, hogy feltettük az összes megjelent demót és videót, még így is aggódtunk a lemez megtöltését illetően – vélhetően a fejlesztők is kitikkadtak. De szerencsére ekkor letöltöttük teljes játékunk hivatalos magyarítását...

Demo no. 1.

FACES OF WAR

Szimpla valós idejű stratégiai játékot készíteni ma már nem divat, a Spellforce megjelenése óta egyre népszerűbbek az olyan alkotások, melyekben bármikor TPS nézetbe válthatunk, s saját kezűleg terelgethetjük egységeinket. Az 1C második világháborús játékának demójában két teljes pályán keresztül kaphatunk hosszabb ízelítőt ebből a játékstílusból, amit a remek grafikának köszönhetően már most igen élvezetes alkotásnak tituláltunk.

Numerikus nyilak – Kamera mozgatása
Numerikus 3 / Del – Nagyítás be / ki
K – Parancsnok kijelölése
Shift + K / Szakasz feloszlatása
TAB – Célok / Felszerelés
, / . – Következő / előző egység kijelölése
Shift + A – Automatikus célzás

Demo no. 2.

Glory OF THE ROMAN EMPIRE

Habár mostanság mindenki a Caesar 4-et vagy a CivCity Rome-ot várja, ha Róma-építős játékra vágyik, hadd ajánljunk figyelmetekbe egy újabb alkotást, mely csodaszép grafikájával, s egyszerű kezelhetőségével igyekszik a városépítést kedvelők szívében járni. A Glory of the Roman Empire DVD mellékletünkre is felkerült kipróbálható változatában lehetőséget kapunk, hogy első kézből ismerjük meg a római polgármesterek életét: a közel egytucatnyi küldetésből álló oktató módot játszhatjuk végig.

W, A, S, D – Kamera mozgatása
F6 / F9 – Játékállás mentése / betöltése
F8 – Küldetéseink áttekintése
Numerikus * – Normál v. gyors idő
Home – Városháza kijelölése
Tab – Lapozás a kijelölt épülettípusok közt

Demo no. 3.

Settlers 2: NEXT GENERATION

A Settlers sorozat 10. születésnapját ünnepelte pár héttel ezelőtt, és ennek apropójából a fejlesztők elkészítették a második rész grafikailag feltupírozott változatát, amelynek demóját természetesen felpattintottuk korongunkra is. A stílus ismét a régi, röfögnek a malacok, unatkoznak a hordárok és gyakorlatoznak a katonák – a grafika viszont teljesen megújult. A demóban egy több részből álló oktatócsomagot, illetve egy különálló pályát kaphattok kézhez telepítést követően.

Kurzormozgató nyilak – Kamera mozgatása
Szóköz – Építési területek megmutatása
H – Ugrás a központhoz
I – Leltár áttekintése
V – Sebesség növelése
Y – Kezelőfelület ki- és bekapcsolása

Share WARE

Puppy Luv

A Nintendo úgy tűnik jó vásárt csinált, amikor a Nintendo DS kézikonzoljára megjelentetett egy játékot, amelyben négylábú kedvenceinket gondozhattuk és taníthattuk trükkökre. Ezt az elgondolást ültették át a PC-s platformra is egy élelmes cég emberei. A program a virtuális házi kedvencek korát hozhatja el a gyerekek számára, hisz mindamellett, hogy életben kell tartani a kiválasztott állatot, gondozni és figyelni is kell, trükköket taníthatunk neki és különféle tevékenységeket is végezhetünk vele. Az egész egy amolyan kisállat-menedzselő program, hisz az ellátmányt meg is kell venni, így az ehhez szükséges pénzt is elő kell teremteni a sikeres gondozásunkkal.

Ezen kívül Age of Japan, Aveyond, Birds on a Wire, Caribbean Mah Jong, Da Vinci's Secret, Glymph, Jam XM, Poker Pop, Shopmania című shareware játékok a DVD mellékleten!

KILLING Spree!

Pro Evolution Soccer – HEP 5

Egyre nagyobb népszerűségnek örvend a Pro Evolution Soccer sorozat, ami teljesen érthető is, mivel játéktechnikai szempontból messze felülmúlja konkurens társát. Az is egyértelmű, hogy nem maradhat egy ilyen játék magyarok, illetve magyar bajnokság nélkül. Szerencsére nem is maradt, mivel a www.peshungary.hu csapata elkészítette a játékhoz a HEP 5-öt, azaz a Hungarian Evo Patch 5-re keresztelt kiegészítőt, ami hozzáadja a játékhoz a Borsodi Liga csapatait, illetve játszhatóvá teszi a magyar bajnokságot, két NB II-es csapattal kiegészülve. Ezen felül a külföldi ligákat, illetve válogatottakat is frissíti a DVD mellékleten megtalálható patch.

TURKÁLÓ

Softros Land Messanger

A Softros LAN Messenger segítségével helyi hálózaton küldhetünk azonnali üzeneteket, vagy fájlokat. Segítségével akár egy nagyobb hálózat gépei között is tudunk beszélgetést folytatni, ami jól jöhet nagyobb lan partyk alkalmával. Felhasználói felülete egyszerű, ezért mindenki számára könnyű kezelhetőséget biztosít majd, magyar nyelvű honosítás pedig megtalálható a csomag mellett.

INGYENES TELJES JÁTÉK!

A Penumbra a Frictional Games csapat technológiai bemutatójának indult, majd egy egészen élvezetes kalandjáték formájában teljesedett ki. A saját fejlesztésű 3D-s motor nagyszerű látványt biztosít számunkra, hála a legújabb különféle effektusoknak, illetve a fizikai modellezésnek. Ez utóbbinak köszönhetően lehetőségünk van a játékban található tárgyakat mozgatni, dobálni, vagy épp ajtókat nyitni. Bár a játék FPS nézetből játszható, nem hagyományos akciójátékot kell elképzelni, a játékmenet sokkal lassabb annál.

A HÓNAP VIDEÓJA

Új rovatunkban teljesen szubjektív módon választjuk ki a hónap legjobb moziját, első díjunkat rögtön megosztva kapja az Assasin's Creed, és a régi barátok sorát felvonultató Marvel Ultimate Alliance!

Játékdemók: Faces of War / Glory of the Roman Empire / Glory of the Roman Empire / Settlers 2: Next Generation / X-men: The Official Game

Animációk: Armed Assault / Assassin's Creed / Battle Lord / Battlefield 2142 / Bionicle Heroes / Call of Juarez / Company of Heroes / Dark Messiah of Might and Magic / Ducati World Championship / Dungeon Siege 2: Broken World / El Matador / Field Ops / Frontlines / Gothic 3 / Half-Life 2: Episode 2 / Joint Task Force / Marvel Ultimate Alliance / Medal of Honor: Airborne / Medieval 2: Total War / Need for Speed: Carbon / NHL 2007 / Panzer Command / Pirates of the Caribbean Online / Star Trek: Legacy / Team Fortress 2 / Thrillville / Warhammer: Mark of Chaos

Javítások: Age of Empires 3 v1.07 / Battlefield 2 v1.4 / Ghost Recon 3 v1.20 / Rainbow Six: Lockdown v1.01 / Spellforce 2: Shadow Wars v1.02 / Stacked v1.1 / Titan Quest v1.08 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v2.5 / Warcraft 3 v1.20e

Mozielőzetesek magyar felirattal: Casino Royale / Clerks 2 / Ratatouille / Spider-Man 3 / The Night Listener / You and Me and Dupree

Shareware játékok: Puppy Luv / Age of Japan / Aveyond / Birds on A Wire / Caribbean Mah Jong / Da Vinci's Secret / Glymph / Jam XM / Poker Pop / Shopmania

Állandó rovataink: Action! / Stratégia / Diablo 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft / Winamp

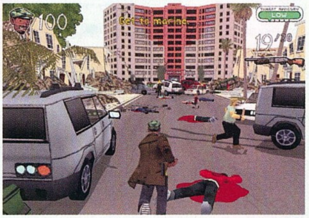
Háttérképek: Age of Conan / Anarchy Online: Lost Eden (2db) / Bionicle Heroes / Brothers in Arms: Hell's Highway / Sensible Soccer 2006 / The Witcher (2db) / Warhammer Online / Assassin's Creed (2db) / Hellgate London (2db) / Heroes of Annihilated Empires (10db) / Titan Quest (6db) / X-Men: the Official Game (3db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Killing Spree: Pro Evolution Soccer HEP 5 / Penumbra (ingyenes teljes játék!)

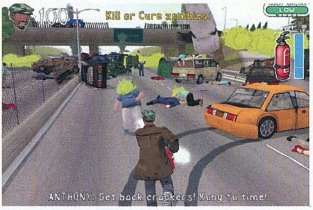
Képek a kukkolóban: Age of Conan / Alan Wake / Battlefield 2142 / Dungeon Siege 2: Broken World / Elveon / Hellgate London / Jericho / NFS Carbon / Sid Meier's Railroad / Two Worlds / World of Warcraft: Burning Crusade

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.2 Create / DivX 6.2 Play / Media Player 9 és 10 / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.x / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.21 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger / LanTalkXP / MSN 7.5 / Skype 2 / XFire / Yahoo Messenger 7.5 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / WhereIsIt 3.50 Lite + katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

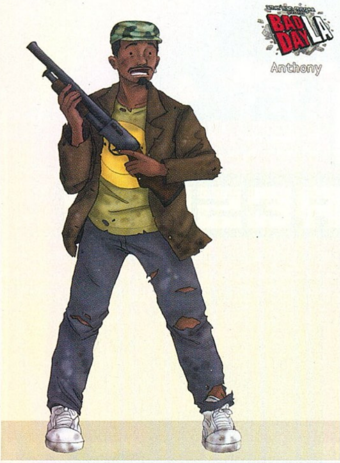


Fejlesztő › Enlight **Kiadó** › TMIEC **Megjelenés** › 2006. negyedik negyedév

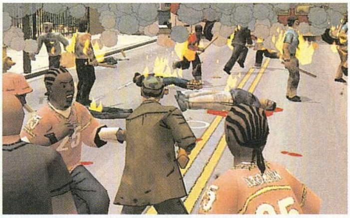
Már vagy tízszer halasztották el, ám úgy néz ki, hogy megszületett a tényleg végleges határidő: a Bad Day L.A. novemberben fog megjelenni. Legalábbis American McGee, az id egykori fenegyereke, a játék fejlesztésében is segédkező designer ezt ígérte nemrég. American egyébként annyira a játék rajongója lett, hogy noha csak a sztori kipofozására kérték fel, ma már a Hong Kongban dolgozó Enlight mellett lakik, és többek között a zenéket is ő írja, és tulajdonképpen ő lett az egész projekt vezetője is.



A játék továbbra is arról szól, hogy amikor Los Angeles élete legrosszabb napját éli, mi hősiesen... elmenekülünk. Hősünk Anthony Williams, egyszeri munkanélküli, és küldetése során olyan alakokkal fog társulni, mint a hányással támadó Sick Boy, a George Bush-idézetekkel ideológiai fölényt sugárzó Sergeant, a csivaváját fegyverként használó Beverly, illetve Juan, a mexikói kertész – ő éppenséggel láncfűrésszel van felfegyverezve. Összesen tíz pálya lesz, és noha elvileg mindenhol csak az a feladatunk, hogy eljussunk a terület másik végére, muszáj odafigyelnünk a körülöttünk levő eseményekre. Ha nem törődünk a terjedő zombi-kórral, nem segítünk a bedrogozott gyerekeken, ha nem oltjuk el az étterem vendégeit, ha nem végzünk a marsi támadókkal, hamarosan akkora lesz körülöttünk a káosz (plusz megérkeznek a célzott lövésekkel nem nagyon ope-



ráló rendőrök, majd a katonák és végül a speciális osztagok), hogy öt méteren belül valaki biztosan végez velünk. Így aztán tulajdonképpen mégiscsak rá vagyunk kényszerítve a káoszt csökkentő alküldetések legalább egy részének megoldására – bár kétségtelenül vonzó alternatíva az is, hogy szép csendben hagyjuk elszabadulni az eseményeket, majd megpróbálunk az eszelős összevisszaságban érvényesülni. Mondjuk egy lángszóróval...



STAR WARS EMPIRE AT WAR FORCES OF CORRUPTION EXPANSION

Fejlesztő > Petroglyph **Kiadó** > LucasArts **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

A korrupt bolygókat szép gennysárga ködfelhő borítja

A LucasArts végre hajlandó volt szóhoz juttatni az Empire at War kiegészítőjén dolgozó Petroglyph-et, így aztán rengeteg új információ derült ki a Forces of Corruption alcímet viselő lemezről. Fény derült például a főszereplőre, aki nem más, mint a Jabbával az alvilág feletti uralomért veszetten küzdő ember, Tyber Zann. Eleinte ugyan őméltósága még a sitten csücsül, ám az első pálya végére innen – alvezére, Urai Fenn és temérdek lefizetett birodalmi őr segítségével – sikerül megszökni, és kezdődhet a rejtve vívott háború. A sztori középpontjában a Star Wars-univerzum egyetlen Eclipse osztályú csillagrombolója áll, amely még Vader zászlóshajójánál, az Executornál is durvább fegyverzettel bír – központi lézerágyúja nem sokkal gyengébb a Halálcsillagénál. Tyber Zann célja az, hogy ezt a hihetetlen hatalmú eszközt megszerezze. Ehhez persze egyrészt vissza kell verni Jabbát a Tatooine-i barlangjába, és ki kell játszani egymás ellen a lázadókat és az éppen magához térő Birodalmat. Erre az alvilágot képviselő frakció képességei kiválóan alkalmasak: egész bolygókat tesznek korrupttá, a vezetőik képesek lefizetni bármilyen egységet, gyalogosai pedig képesek láthatatlanul közlekedni és észlelhetetlen aknákat hátrahagyni. Amint egy bolygó korrupttá válik, mi folyamatosan kapjuk a sápot, ráadásul részletes infókat kérhetünk le a planétáról, annak tulajdonosa pedig azt veszi észre, hogy csökken az adóbevétel, és növekszik minden egységnek az ára. Ráadásul a korrupt bolygók mellett flottánkkal észrevétlenül elosonhatunk, nem kell mindenhol megküzdeni a helyi erőkkel. Ennyit a korrupt erőkről, következzen a további újítások listája: 60 százalékkal nagyobb földi csataterek, új lázadó és birodalmi gépek (például B-Wing és TIE Interceptor), és a földön bizonyos határok között mi építhetjük ki a bázisunkat.

Végre valaki megelégelte a szabvány hiperrealista kommandós-terrorista ábrázolást!

TEAM FORTRESS 2

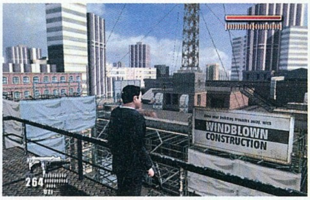
Fejlesztő > Valve **Kiadó** > Valve és EA
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Hol van már 1999, amikor a Team Fortress 2 bemutatkozott és egy zsák díjat vitt haza az E3-ról? Amikor úgy nézett ki, hogy egy évvel az első Half-Life után már játszhatunk ezzel – a Counter-Strike-hoz hasonlóan egy modként induló – az újító, kasztokra épülő multiplayer kiegészítővel? Azóta már megjelent egy rakat Battlefield és egy csomó hasonló játék, és az eltérő kasztok ma már nem újdonságnak, hanem kötelező elemnek számítanak az FPS-ek világában. Már majdnem a Duke Nukem Forever mellé soroltuk be a TF2-t, amikor egy vidám júliusi csütörtökön Gabe Newell bejelentette, hogy a Team Fortress 2 a Half-Life 2: Episode Two mellé lesz csomagolva. A régi, realisztikus grafika a múlté, a design és a karakterek leginkább a Pixar-féle Hihetetlen családot idézik a félméteres injekciós tűvel mászkáló orvossal, és a narancsszín védősisakban küzdő mérnökkel. A csomag további tartalma: kilenc kaszt (az említettek mellett: nehézfegyveres, kém, közkatona, lángszórós, robbantós, mesterlövész és felderítő), tucatnyi pálya, hangkommunikáció – és remélhetőleg megfelelő támogatás a Valve-tól.

Fejlesztő > SilverBack **Kiadó** > Mastertronic
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

MADE MAN

A Made Man kifejezés azokra a bűnözőkre utal, akik általában egy gyilkossággal bebizonyították, hogy a családot, azaz a bandát szolgálják, és így annak teljes jogú tagjává válhattak. Esetünkben ez egy Joey Verola nevű srácra vonatkozik, aki kivétel a szabály alól: egy maffiózó életének megmentésével került bele a jóba, illetve mint később kiderült, a rosszba. A játék Vietnamban, az említett életmentéssel kezdődik, és New Yorkban, a hat banda, no meg a kínaiak közti véres harccal ér véget. A játék történetének megalkotásában Bill Bonano, az egyetlen legálisan visszavonult maffiavezér (consiglieri volt az apja vezette családban) is részt vett, úgyhogy valósághű árulásokra, szövetségekre és helyzetekre kell számítanunk. Maga a játékmenet már nem ígérkezik ilyen kiemelkedőnek, egy külső nézetes akciójátékot kell elképzelnünk, ahol a két fegyverből lövöldözés, illetve a fedezékbe vetődés (á la kill.switch) jelenti a legfontosabb játékelemeket.



Ez itt kéremszépen egyértelműen egy úton álló útonálló

NECROVISION

Fejlesztő > Farm51 **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

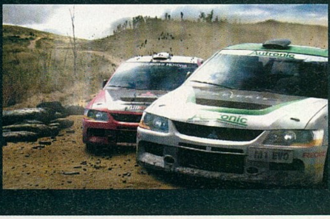
A Painkiller készítőinek egy része lelécelt a People Can Fly csapatától, és Farm 51 néven hoztak össze egy új brigádot. Mit ad isten, egy környezetében komor, démonokkal teli FPS-en kezdtek dolgozni, ráadásul a Painkiller továbbfejlesztett motorjával – az alma nem esik messze a karóvetőtől. A játék az első világháborúban indul: lövészárkok, szögesdrót, eső, patkányok és németek mindenütt. Az első néhány küldetés még szigorúan az elvártak mentén halad, később azonban, rádöbbenünk, hogy az egész háború tulajdonképpen a vámpírok és a démonok közti évszázados hadviselés eredménye – aztán pár szinttel később már a föld alatti vámpírvárosokban, démoni létsíkokon fogunk térdig a vérben tapicskolni. Egyelőre névtelen hősünk a vámpírok oldalára áll, és némi rábeszélés hatására abba is belemegy, hogy átalakítsák: shadow warrior, azaz mágikusan megerősített szuperkatona lesz belőle, különlegesen erős képességekkel, fegyverekkel és napallergiával. A fejlesztők egy téren mindenképpen überelni akarják a Painkillert: tervük szerint e játékban lesznek minden idők legnagyobb, legbehemótabb főellenfelei, többek között egy gőzzel hajtott tankra és egy brutálisan nagy démonhercegre kell számítanunk.

COLIN MC RAE DIRT

Fejlesztő > Codemasters **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2007.

A Codemasters már az E3-on bejelentette a Colin McRae Rally-széria következő részét, ám a részletekre csak most kerítettek sort. A DIRT alcímű rész némiképp szakít a hagyományokkal, és a raliversenyzés minden lehető formájára és helyszínére kitér a sivatagi futamoktól a hagyományos bajnokságokon át a rally crossig és a hill climbig (egyedül a jeges pályákon való csúszkálásról nem tudni, hogy a program része lesz-e). Ehhez természetesen minden lehető kategóriájú és márkájú, gyönyörűen törő autót megkapunk, és ahogy a cím is jelzi, különösen nagy figyelmet fordítanak a járművek koszolódására. A DIRT kiemelt súlyt fektet majd az online versenyekre, minden futamot, speciális versenyt kipróbálhatunk majd neten keresztül is.

A képek a játékban szereplő autómodellek és pályák összemontírozásából keletkeztek. Fordítás: valószínűleg nem teljesen így fog kinézni



TOP 10

AUSZTRÁLIA 06.07.10-06.07.16

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Tudom én, hogy nem illik utálni egy népet néhány...
PC GURU 06.03 85%

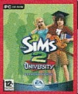
SIMS 2 FAMILY FUN STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
...képviselője miatt, de ez a lista azért talán tényleg túlzás.
PC GURU -.- --%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A tíz játékból csak három nem a Sims-sorozatot képviseli!
PC GURU 05.03 97%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Talán idomított kenguruk és vombatok vásárolják a Simseket.
PC GURU 04.10 95%

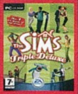
THE SIMS 2 NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vagy az operajegyet vásárolók kapnak egy-egy részt ajándékba?
PC GURU 05.10 88%

THE SIMS DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ausztrália lakossága 20.555.300, ami a világon az 53. helyezésre jó.
PC GURU -.- --%



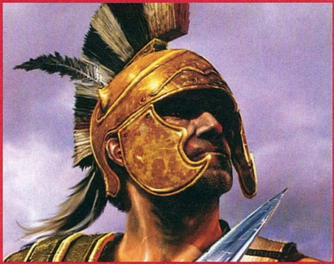
THE SIMS 2 UNIVERSITY
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Területe viszont 7.686.850 km^2, vagyis ez a 6. legnagyobb ország
PC GURU 05.04 87%

CARS
THQ . RAINBOW
Húha, egy kakukktojás, értesíteni kéne a Simsügyi minisztériumot!
PC GURU 06.08 75%



THE SIMS FULL HOUSE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Na, helyreállt a rend, még egy Sims kompiláció a listán!

TITAN QUEST
PC GURU -.- --%
THQ . IRON LORE
Szegény Titan Quest itta meg a levét az



GOTHIC 3

Fejlesztő > Piranha Bytes **Kiadó** > Aspyr
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

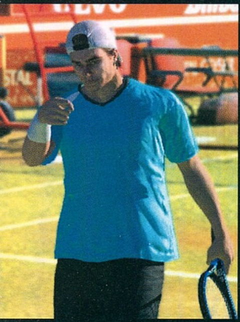
Az Oblivion jött, látott és győzött – a Gothic 3 jön, látni fog, és várhatóan hasonló sikert arat majd, mint a Bethesda zseniális programja. Az előző részekhez hasonlóan ez is egy teljesen nyílt szerepjáték lesz: szabadon választható küldetésekkel, szabad karakterfejlesztéssel, szabad kalandozással. Ezúttal nem egy szigeten, hanem a központi földrészen fogunk kalandozni, és a szokásokkal ellentétben ezúttal nem a háború előtt, vagy annak közepén érkezünk meg, hanem akkor, amikor már minden eldőlt: az orkok győztek, az emberiség főként rabszolgákból, remetékből és néhány messzi város paranoid lakóiból áll. Feladatunk nem feltétlenül a helyzet megfordítása lesz – akár a megszállók mellé is állhatunk, ha éppen a kegyetlenkedéshez van kedvünk. A fejlődés oktatók útján történik, akik pénzért cserébe, és XP-inket lenyelve új varázslatokat, képességeket oktatnak, vagy fejlesztik fegyverforgatói, atlétai tudásunkat. A Gothic 2-nél négyszer nagyobb területen játszódó kaland soha nem fog tölteni, sem a húsz város valamelyikébe belépve, sem a milliónyi barlang egyikét megközelítve.

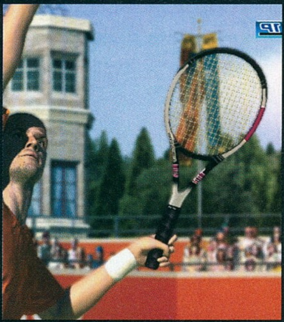
Az Orkellenes Felszabadítási Front első terrorcselekménye

RESERVOIR DOGS

Fejlesztő > Blitz **Kiadó** > SCI
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Hogyan lehet egy olyan filmet játékká átdolgozni, amely nagyrészt abból áll, hogy nagyon dühös, átvert gengszterek ordítoznak egymással? – minden rajongó fejében ez a kérdés motoszkál, mióta csak bejelentették Tarantino legendás Kutyaszorítóban-jának játékfeldolgozását. Nos, a Reservoir Dogs csak az átvezető animációkban követi a filmet (ott viszont képkockáról képkockára), az akciórészekben olyan jelenetek szerepelnek, amikről a filmben csak beszélnek (konkrétan a félresikerült gyémántrablás, annak előzményei, illetve a menekülés a helyszínről). Tíz külső nézetes akcióval töltött pálya mellett hat autós üldözésben lesz részünk – előbbiek tűntek izgalmasabbnak, azzal az extra opcióval, hogy mindenkit szitává lövős stílusban, vagy lopakodva, túszokat szedve (érdekes megoldás, hogy a túszokra fegyvert fogva irányíthatjuk is őket, kisebb-nagyobb feladatokat megcsináltatva velük) hajtjuk végre őket. A film stábjából egyedül Michael Madsen adta a hangját a játékhoz, bár állítólag Tarantino is rendszeresen megtekinti a programot – az ő bólintása nélkül semmi nem kerülhet a játékba.



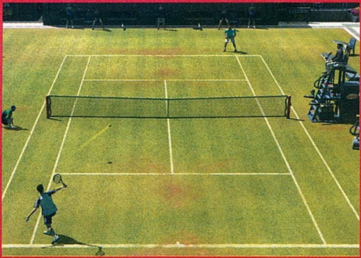


Sega Professional Tennis Virtua Tennis 3™

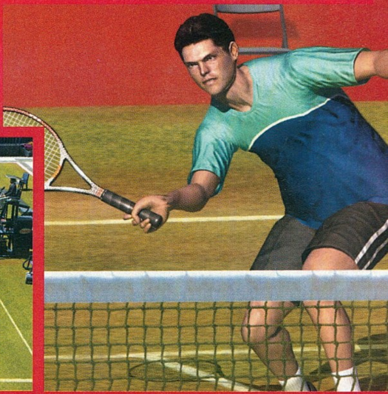
©SEGA Corporation

Fejlesztő > AM2 **Kiadó** > Sega
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Imádtuk mind a két korábbi Virtua Tennist, így aztán az E3-on nagy örömmel próbáltuk ki a nemrég PC-re is bejelentett harmadik részt is. London, illetve Párizs egy-egy pályáján próbálhattunk szerencsét, természetesen a legnagyobb szupersztárokat irányítva. A játékmenet ismerős: se nem túl könnyű, se nem túl nehéz szimulátor; könnyű kezelni, de egy mester ellen nem lesz esélyünk. Megmaradt a klasszikus kontrollerre kitalált irányítás, ugyanúgy lehet szívatni a másikat a csavart vagy éppen emelt labdákkal, azaz minden szép és jó! A játék a Sega közlése szerint csak 20%-ban van készen, ez minden bizonnyal azt jelenti, hogy megint lesz egy jól kidolgozott karrier-mód, rengeteg minijáték, valamint újonnan készített online lehetőségek is. Várhatóak (vegyes) páros meccsek is, ahol egy életre összeveszhetünk cimboráinkkal – a Virtua Tennis 3 ismét csak egy remek sportjátéknak ígérkezik!

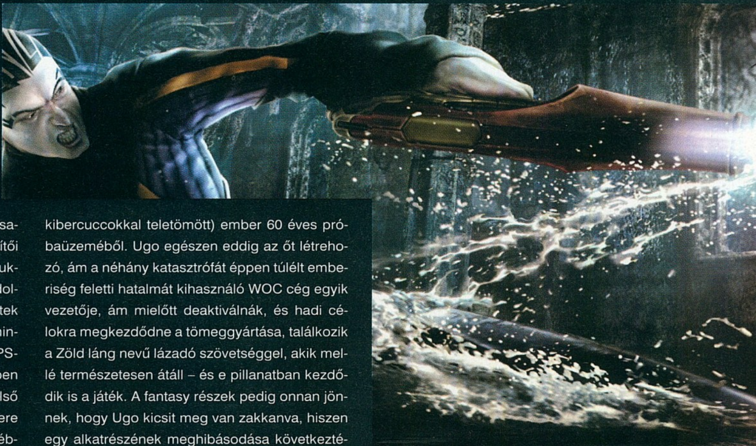


Mivel a szerkesztőség tagjai mind tenisz-analfabéták, nem tudjuk, hogy ez itt Agassi vagy ifjabb Taróczi Balázs...



UGO VOLT

Fejlesztő > Move **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév



Nem tudunk sok portugál fejlesztőcsapatról, de a fura nevű Ugo Volt készítői a kies ország szülöttei. Sci-fi játékuknak egyelőre csak története van igazán kidolgozva, a játékmenet tekintetében a részletek egyelőre meglehetősen homályosak. Azt mindenesetre tudjuk, hogy a valós világban FPS-nézetből fogunk akciózni, a csak Ugo fejében létező furcsa fantasy birodalomban pedig külső nézet segít majd minket – bár hősünk fegyvere mindkét esetben egy gépfegyver lesz. Egyébként 2090-ben járunk, amikor már csak egy esztendő van hátra az első mesterséges (azaz kibercuccokkal teletömött) ember 60 éves próbaüzeméből. Ugo egészen eddig az őt létrehozó, ám a néhány katasztrófát éppen túlélt emberiség feletti hatalmát kihasználó WOC cég egyik vezetője, ám mielőtt deaktiválnák, és hadi célokra megkezdődne a tömeggyártása, találkozik a Zöld láng nevű lázadó szövetséggel, akik mellé természetesen átáll – és e pillanatban kezdődik is a játék. A fantasy részek pedig onnan jönnek, hogy Ugo kicsit meg van zakkanva, hiszen egy alkatrészének meghibásodása következtében megölte apját – a rossz emlékek elől menekül ebbe a kitalált világba.

A századforduló közeledtével egyre népszerűbb válik majd a fejtetoválás és a sztreccsruha!

TOP 10

AMERIKA 06.07.09–06.07.15

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A legújabb őrület a WoW-világban az Anzac Hold'Em póker
PC GURU 05.03 97%

PREY
2K GAMES . HUMAN HEAD
Úgy tűnik megérte a több fejlesztő által gründolt Preyt befejezni
PC GURU 06.08 88%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Minek lesz előbb vége: a Sims-őrületnek, vagy a világnak?
PC GURU 04.10 95%

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Ugye elolvastad a 012-es oldalon az új TF2 infókat?!
PC GURU 06.08 89%

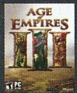
SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ideje már, hogy jöjjön a Pets, mert ez kezd unalmassá válni...
PC GURU 06.03 85%

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Méghogy a szerepjátékok nem népszerűek...
PC GURU 06.05 96%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Chris imádja az Armored Furyt, ott keressétek,amikor nincs raid
PC GURU 05.08 98%

GUILD WARS FACTIONS
NCSOFT . ARENANET
A második, afrikai hangulatú kiegészítő címe Nightfall lesz
PC GURU 06.07 88%

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
UBISOFT . NIVAL
A Games Conventionön talán már a kiegészítő is kint lesz
PC GURU 06.07 90%



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Egy régi ismerős a toplistán, az árcsökkentés megtette a hatását
PC GURU 05.12 89%

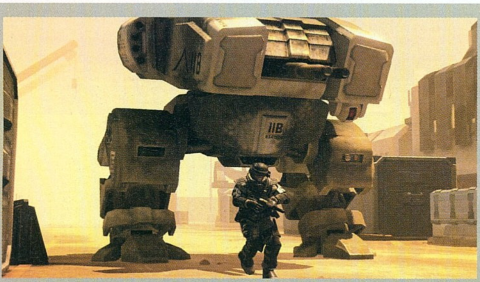
A kroot fajhoz tartozó vad lények a Tauk zsoldosai, ők végzik helyettük a piszkos munkát

WARHAMMER 40K DARK CRUSADE

Fejlesztő > Relic
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A Dawn of War első kiegészítője nem volt rossz, de azért maradandó élményt sem okozott, ebben pedig főként az új fajként bemutatott Birodalmi Gárdisták a ludasok, hisz túl sok újdonságot nem hoztak a harcmezőre – na majd most! Egyrészt kapunk két új fajt; igaz, a necronok a Winter Assaultban is szerepeltek, de itt irányítani is lehet őket. Az ősi, fémvázba ültetett lelkek halálos őrületben kaszabolnak le mindenkit, rovarhordákat idéznek, hősük megidézheti istenük avatárját, központi épületük feltápolása esetén pedig a játék legerősebb támadása a jutalmuk. Ezzel szemben a Tau nép a béke, a harmónia híve – és ha ennek érdekében be kell verni pár fejet, fel kell gyújtani néhány várost, hát az még belefér... Lézerfegyvereikkel, támadás esetén is láthatatlan katonáikkal és a közelharcra trenírozott, hullákból táplálkozó lényekkel vonulnak háborúba. Ezt pedig hat faj képviseletével, a Kronos bolygón vívhatjuk meg, nem szokványos, lineáris, hanem területekre osztott, szabad módon. Minden helyszín bónuszokat ad, a háború iránya csak tőlünk függ. Waaaagh!

A Necron halálrobotok világuralmi tervei egyáltalán nem megalapozatlanok



A fej felett lebegő hunter-seeker droid a felderítők legerősebb fegyvere lesz

BATTLEFIELD 2142

Fejlesztő › Digital Illusions **Kiadó** › Electronic Arts **Megjelenés** › 2006. harmadik negyedév

Battlefield 2, sci-fi körítésben – ez a meghatározás egyszerre igaz és hamis a svéd fejlesztők új játékát illetően. Igaz, mert ugyanazt kínálja a játékosoknak: hatalmas csatatereket, változatos fegyver- és járműarzenállal, eltérő kasztokkal, és persze 64 fős csatákkal. Hamis azonban ez a kép, mert a BF 2142 sokkal többet nyújt, mint elődje – már évek óta könyörgünk például egy új játékmódért, és a Digital Illusions végre meghallgatta kérésünket. Ez az új dolog a 32 fős limittel rendelkező Titán-mód, ahol a célunk az ellenfél bázisa, a térkép felett lebegő hatalmas anyahajó elpusztítása. Először a pajzs lebontása a feladatunk, ami ugyan véghezvihető konvencionális fegyverekkel (értsd: géppisztoly, rakétavető, esetleg tank) is, de sokkal könnyebb, ha a pályán levő öt rakétasilót próbáljuk meg elfoglalni. Ezek kétpercenként tüzelnek az ellenséges hajóra – és természetesen ezek közül alakul ki az igazi csata. Amennyiben sikerült a titánról lebontani a védőfóliát, következik a következő trükkös szakasz: egy APC-ből kilőhető egyszemélyes kapszulában meghúzva magunkat el kell jutni a titánra – a probléma csak az, hogy ehhez bizony jól kell célozni, mert különben csak a pályán levő másik 31 játékost szórakoztatjuk szép íves röppenésünkkel. Ha sikerült feljutni a titán felszínére, akkor megkezdődhet a harc négy számítógép felrobbantásáért, majd az ezt követően megnyíló páncélajtón át eljuthatunk a központhoz is. Itt egy kis machinálás némi C4-gyel, és már nyertünk is...

Az új, várhatóan hihetetlenül népszerű játékmód mellett rengeteg kisebb-nagyobb újítás lesz. Ilyen például a repülők meggyengítése – nincs többé nagy területre ható bombázás, vagy éppen a lebegő földi járművek bevezetése, melyek irányítása abszolút eltér majd a rendesen, kerekeken, lánctalpakon haladó gépekétől (ezek fürgébbek, fordulékonyabbak lesznek, cserébe sokkal kisebb mértékben lesz forgatható a fegyverzetük). A négy eltérő kaszt mindegyikénél tíz, csak hosszas és sikeres játék árán kibontható extra lesz elérhető, az új fegyverektől az újjáélesztő defibrillátoron át egészen az automatizált robot-testőrig. A szakaszvezetők spawn-pontokat, gépágyúkat, őrdroidokat képesek letenni a földre, a kétfős személyzetet igénylő lépegetők új színt hoznak a földi harcba, a tíz pálya között pedig lesznek egészen speciálisak is.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Talán emlékeznek még néhányan közületek a **Turok**ra, arra a régi indiános-dinós FPS-re. Konzolon eleinte siker volt, PC-n még akkor se – viszont az új rész jónak ígérkezik. Arról meg egyre több hír szól, hogy ezt valamikor jövőre mi is kipróbálhatjuk, hiszen az Unreal 3-motor miatt könnyű PC-re átírni

50%

Korábban beszámoltunk arról, hogy a SCi vadul dolgozik az új **Carmageddon**on, ám nemrég újrakezdték a munkát egy másik stúdióval. Egy állítólagos belső forrás elmondása szerint az új részben az autó mellett már az egész pálya lebontható lesz, köszönhetően a durva fegyvereknek és az új fizikai motornak.

50%

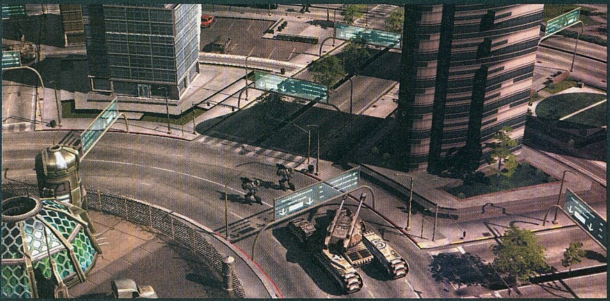
Rég hallottunk már minden szerepjátékosok álmáról, a 2003 óta készülő **Baldur's Gate 3**-ról. Mi már szinte le is mondtunk róla, ám néhány új fórumbejegyzés szerint nem ilyen sötét a helyzet: az Atari állítólag még idén bemutatja a 3D-s grafikát kapott programot, melyben lesz egy külön online sztori is. Hát, nem nagyon hisszük...

10%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Fejlesztő > EA LA **Kiadó** > EA
Megjelenés > 2007



Amikor az Electronic Arts áprilisban bejelentette a régóta várt új Command & Conquert, túl sok mindent nem árultak el róla: volt szó az előzményekről, a GDI-NOD viszály eszkalálódásáról, néhány visszatérő egységről, no meg mindenek felett az új rész központi eleméről és „főszereplőjéről", a tibériumról. Nemrég azonban sikerült új részleteket megtudnunk az egyébként 2047-ben játszódó játékról. Az ugyan továbbra sem derült ki, hogy az űrön keresztül érkező titokzatos harmadik faj pontosan kiket is takar, de az már biztos, hogy ők szabadították rá a tibériumot az emberiségre – szándékuk pedig jó eséllyel a terraformálás, majd a megüresedő bolygó elfoglalása; egyszóval nem barátságos lényekről van szó.

A sztori – amely nem csak a klasszikus stílusú full-motion videókból, hanem a játékmotort használó átvezető videókból és a csatatéren elkapott rádióüzenetekből áll össze – a világ számtalan pontjára vezet el minket, melyeket három kategóriába sorolhatunk. A kék minősítésű területeket a GDI az úr, ide még nem jutott el a tibérium; a sárga jelölésű helyeken a tibériumot használó, istenítő NOD van hatalmon, a bolygó egyötödén, a vörös besorolású helyeken pedig annyira elterjedt a zöld kristály, hogy legfeljebb brutális védőfelszerelésben lehet oda bemerészkedni. Minden régióban lesz legalább két-három küldetés, melyek sorrendjét mi határozhatjuk meg, és így befolyásolhatjuk a későbbi küzdelmeket. Például attól függően változik a későbbi szinteken az utánpótlás és a légi támogatás, hogy a két küldetés közül elsőként a reptér vagy a tibériumfeldolgozók elpusztításával foglalkozót oldottuk-e meg. Az irányítás visszatér a klasszikus C&C-irányzathoz, azaz a menüsor nem alul, hanem a jobb oldalon lesz, és ennek segítségével bárhonnan és bármikor tudunk majd építeni, valamint egységeket gyártani, illetve azokat vezérelni.

A mamut élt, a mamut él, a mamut-tank élni fog!

A jó,

Nemsokára itt van Európa legnagyobb játékshow-ja, a döglődő ECTS-t épp időben leváltó lipcsei Games Convention. Természetesen ez egyben temérdek bejelentést, kipróbálható programok százait jelenti, melyek mindegyikéről (kis túlzással) tájékoztatni fogunk titeket is. A legjobban talán a Gabe Newell által tartott Team Fortress 2 bemutatóra várunk, no meg az azt kísérő ingyenes, Portal című játék kipróbálására, melynek szintén itt lesz a premierje.

a rossz,

Sokáig úgy volt, hogy mág ha késve is, de PC-re is megjelenik a Call of Duty 3, ám most már biztos, hogy ez mégsem így lesz: kimaradunk a sorozat utolsó világháborús epizódjából. Igaz, azt nem is az Infinity Ward, hanem egy másik activisionös csapat, a Treyarch készíti, akiknek konzolos CoD-jai nem voltak kiemelkedően jók. No nem baj, az ugyanis egyre biztosabb, hogy a CoD három után következő rész, mely vélhetően a modern korban játszódik, az PC-s project.

és a csúf...

Bár azt már megszoktuk, hogy az online RPG-k játékosainál jobban senki nem képes a nyüzsítéssel kevert balhézásra, arra nem voltunk felkészülve, amit a Blizzard bejelentése váltott ki (a kiegészítő után lesz alli sámán és hordás lolladin). A fórumokon tucatszám születtek a "rohadtblizzardelcseszettmindent" és a "abbahagyoméselmegyekwarhammeronlineozni" stílusú topikok, tüntetések voltak, valamint sztrájkok. Chris is falnak szaladt dühében...

SAM & MAX SEASON 1

Fejlesztő > Telltale **Kiadó** > Telltale
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Mikor a LucasArts lelőtte a Sam & Max 2 projektet, majdnem megszakadt a szívünk – aztán pedig hatalmas öröm lett úrrá rajtunk, amikor kiderült, hogy annak alkotói egy új csapat élén mégiscsak dolgoznak a játékon. Most azonban kiderültek a részletek, és nem tudjuk, hogy lefelé vagy felfelé görbüljön-e a szánk. A Season 1 ugyanis tényleg olyan lesz, mint egy televíziós sorozat: havonta kapunk cirka másfél órás darabokat a játékból, melyek egyenként is megállják a helyüket, de természetesen lesz egy, az összes részen átívelő sztori is. A duplahosszúságú pilot epizód októberben érkezik, aztán jön egy kis szünet, majd decembertől folyamatosan kapjuk a hat részből álló első évad új darabjait. Minden részben lesz egy „az előző/következő rész tartalmából" videó, illetve – az ígéret szerint – rengeteg poén. A játékmenet marad a klasszikus point and click-féle kalandjáték, Sam és Max mellett két főbb karakter lesz, egy Bosco nevű fazontól trükkös cuccokat kapunk, Sybil pedig egy fiatal tudós/tetoválós lány lesz.

CALL OF JUAREZ

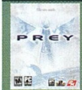
Fejlesztő > Techland **Kiadó** > Ubisoft
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

Ahogy azt a vadnyugati filmekből megtanultuk: félszemű részeg nélkül nincs kisváros!

A lengyel Techland megütötte a főnyereményt, hiszen régóta készülő, már több névváltoztatáson átesett játékuk kiadójának a Ubisoftot sikerült megnyerni. A francia cégnek persze jó oka volt erre, hiszen az utóbbi években a Juarez rengeteget fejlődött, változott. Továbbra is egy western környezetben játszódó FPS-ről van szó, de az például eredetileg nem szerepelt a tervek között, hogy két szemszögből – Billy, a gyilkossággal megvádolt suhanc, és az áldozat testvére, Reverend Ray – is átélhessük a kalandot. Billy sportosabb, mint ellenfele, képes sprintelni, falakra felmászni, illetve ostora segítségével lengedezni és ölés nélkül küzdeni. Ray ezzel szemben nem ilyen emberbarát, Winchesterrel, Remingtonnal és Coltokkal (utóbbi bullet-time-mal kiegészülve) végez mindenkivel, aki beléköt. A vasúti rablástól az indiánokkal való lovas kergetőzésen át a poros utcákon való leszámolásig minden lesz a terítéken, ráadásul mindest megdöbbentően szép köntösbe csomagolták a fejlesztők.

TOP 10

ANGLIA 06.07.16-06.07.22



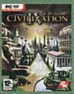
PREY
2K GAMES . HUMAN HEAD
Észrevettetek valami furcsát a Prey múltjáról szóló szövegben?
PC GURU 06.08 **88%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims 3 már gőzerővel készül, mi 2008-ra tesszük a megjelenést
PC GURU 04.10 **95%**

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Games Conventionön van időpontunk a következő kiegésztőhöz
PC GURU 06.03 **85%**

RISE AND FALL
MIDWAY . MIDWAY AUSTIN
A fejlesztés 90%-át a Stainless Steel végezte
PC GURU 06.08 **72%**

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chrisék C'Thunnál, Hancuék a Twin Emperornál tartanak
PC GURU 05.03 **97%**



CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Egy hónapos távollét után a Civ 4 ismét a toplistán!
PC GURU 05.13 **94%**

CHAMPIONSHIP MANAGER 06
EIDOS . BEAUTIFUL
A következő részben talán sunyiságot, időhúzást is oktathatunk
PC GURU - . - **--%**

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Az Episode Two sokkal-sokkal, egyszóval SOKKAL jobb lesz!
PC GURU 06.08 **89%**

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A focivébé után kicsit lanyhult a kereslet. Kicsit...
PC GURU 05.12 **82%**

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2
ELECTRONIC ARTS . EALA
A kiegészítő címe: The Rise of the Witch King
PC GURU 06.04 **85%**

no.1
PC GURU
video
a
DVD-n!

ASSASSIN'S CREED™

A kevés kiállított PS3-as játék közül az Assassin's Creed volt az egyik legmeggyőzőbb név az idei E3-on. A Prince of Persia: Sand of Time alkotóinak új akciójátéka eddig nem tapasztalt játékmenetet ígér, gyönyörű grafikával. Szép, szép, de mit keres egy konzolos cucc a PC Guruban, kérdezheti joggal az olvasó. Nos, bár hivatalos információ még nem erősítette meg, 99,99%-ig biztosak vagyunk benne, hogy a játék PC-re is megjelenik.

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > assassinscreed.uk.ubi.com írta · Stöki

A hogy mi látjuk, a program multiplatformos, csak a Sony időleges exkluzivitást vásárolt rá. Merész kijelentésünket egyrészt arra alapozzuk, hogy az idei cannes-i IDEF fesztiválon a Ubisoft egy közepes szintű főmuftija elkottyintotta magát, hogy a játék PC-re és Xbox 360-ra is megjelenik, másrészt arra, hogy amikor az E3-on érdeklődtünk az Assassin's Creed standjánál, azt a választ kaptuk, hogy a kiállított demo is PC-ről megy. Plusz ugye a Ubisofttól is megkaptuk a játékhoz tartozó anyagokat, amit mindenképpen jó jelnek vélünk… Szóval Sasa fél veséjét tennénk arra (eredetileg a máját akartuk, de azzal senki nem járna jól), hogy előbb-utóbb jó öreg – vagy inkább szép új, mert az előzetes nagy gépigényt sejtetett – számítógépünkön is gyilkolászhatunk majd Altairrel.

Altair még mozdulatlanul is fenyegetést sugároz

A SAS LESZÁLL

S hogy kicsoda a furcsa nevű Altair? Egy hassásin, vagy szép magyarul asszasszin, vagy még magyarabbul egy középkori bérgyilkos. A legendás hírű iszlámhitű szekta (lásd a szövegdobozt) e szépreményű tagja a játék főhőse, akivel 1191-ben, korhű helyszíneken (lásd a másik szövegdobozt) kell majd eliminálnunk néhány lovagot, sejket, és más fejeseket, megfelelő mederbe terelve a harmadik keresztes hadjáratot övező politikai játszmákat. A készítők remekül választották meg az időpontot: az 1190-es évek a keresztes háborúk egyik legmozgalmasabb időszaka, a Szaladin szultán vs. Oroszlánszívű Richárd örökrangadók évtizede, az a kor, amelyről bőven maradtak fenn történelmi emlékek, de azért a fantáziának is elég nagy teret enged – akinek a Mennyei királyság című film ugrik be, nem jár messze a játék környezetétől. Ebben a környezetben próbál tehát érvényesülni Altair, akinek egy történelmi alapokra helyezett, de nyilvánvalóan fiktív és szövevényes sztorin kell majd keresztülgyilkolnia magát, hogy eljusson a – nem feltétlenül boldog – végkifejletig. A designerek a történetben külön hangsúlyt fektettek arra, hogy minden egyes bérgyilkosságnak súlya legyen, hogy a gyilkos és az áldozatok egyfajta vadász-préda viszonyban legyenek, amit már a főhős nevében is jeleztek – az Altair ugyanis arabul sast jelent.

> "Ha most néhány évig nem is látjuk viszont Perzsia hercegét, Altair kalandjai bőven kárpótolnak mindenkit!"

GYILKOSSÁG FUTÓLÉPÉSBEN

Aki a magányos gyilkos főhősből Thief-szerű játékmenetre asszociál, nagyobbat nem is tévedhetne. Bár a lopakodás és az árnyékban sunnyogás is kap némi szerepet a program-

Mecsettel festett városok

A játék ügyel arra, hogy kor- és történelemhű legyen, így főhősünk azokban a városokban fog kódorogni, amelyeknek a valóságban is nagy szerepük volt a harmadik keresztes hadjáratban. Képeslapok következnek a nem is olyan szent földről:

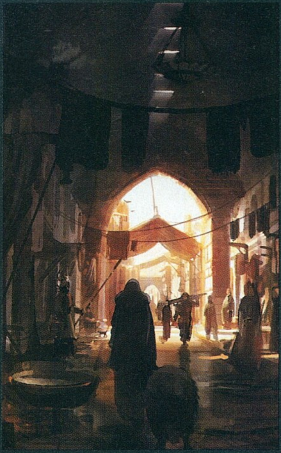
Akka: (Más átírásban Akkra, Akko, a játékban szereplő nevén Acre.) Jelenleg Izraelben található, egykor kulcsfontosságú kereskedő- és kikötőváros. A keresztes háborúk során I. Balduin király 1104-ben elfoglalta és a johannita lovagok egyik központjává tette, majd Szaladin szultán 1187-ben visszafoglalta. 1191-ben Oroszlánszívű Richárd gondoskodott arról, hogy „Palesztina kulcsa" ismét keresztény kézre kerüljön – az Assassin's Creed sztorija ekkor játszódik, pár héttel az ostrom után, így a játékbeli Akka kissé megviselt lesz.

Damaszkusz: Szíria fővárosa, egyike a Föld legrégebben lakott településeinek. A keresztes háborúk alatt többnyire muszlimok lakta város volt, például Szaladin is ide tette székhelyét. A játékban szinte mindenben Akka ellentéte: színes, meleg színekben pompázó, virágzó sivatagi metropolisz, ahol nem látják szívesen a keresztényeket.

Jeruzsálem: A Közel-Kelet egyik szimbólummá vált városa, egyben vallási központ – nincs még egy szent hely, amiért annyi vért ontottak volna, mint Jeruzsálemért. A keresztes háborúkban 1099-ben hódították meg a keresztények, majd 1187-ben Szaladin visszafoglalta. A város mindig is kultúrák találkozásának adott helyet, és játékbeli arculatán is leginkább ezt érezni majd: a hely, ahol bármi, bármikor megtörténhet.

Masyaf: A három nagyváros mellett ez a vár is visszatérő helyszín lesz a játékban. A hegyi erőd tulajdonképpen az asszasszinok főhadiszállásaként szerepel (furcsa, hogy nem Alamutot választották e célra a játék készítői, amely a szektának jóval nagyobb és hírhedtebb központja volt).

Arsuf: A harmadik keresztes háború egyik legjelentősebb helyszíne, ahol Oroszlánszívű Richárd legyőzte Szaladin szultán seregét (a keresztények nagyjából száz embert veszítettek a csatában, a muszlimok kb. 7000-et). A harc a város melletti, ritkás erdővel benőtt területen folyt, a játékban is ez fog megjelenni (tehát maga Arsuf nem).



ban, inkább az asszasszinok nyílt, és olykor igen vakmerő módszerein van a hangsúly. E középkori szekta előszeretettel intézte a mocskos ügyeket közelről és több tucat szemtanú előtt, így gyakori lesz az a koreográfia, amit a játék E3-as videójában már megcsodálhattunk: Altair betoppan egy zsúfolt térre, ott leszúr néhány embert, aztán az őt üldöző túlerőt kijátszva olajra (elvégre mégiscsak a Közel-Keleten vagyunk) lép. Ehhez természetesen nem mindennapi mozgástér szükségeltetik, és Altair e téren nem is fog hiányt szenvedni. A fejlesztők 4000 különböző animációt készítettek a főhőshöz (összehasonlításképpen: a Sands of Time-ban a hercegnek „mindössze" 800 volt), és ezek nagy része a környezetet is kihasználja. Bérgyilkosunk tehát Jackie Chant megszégyenítő ügyességgel fog kúszni, mászni és ugrani mindenen, ami legalább öt centire kitüremkedik a tereptárgyakból.

Ezt szó szerint kell érteni, a készítők ugyanis igencsak próbára tették magukat, és nem úgy álltak neki a pályatervezésnek, hogy meghatározták, hova mehet Altair, hanem azt a néhány helyszínt jelölték ki, ahova NEM juthat el, egyébként szabad kezet és lábat adtak a főhősnek. Így a hatalmas és szokatlanul szabad játéktérben a játékos ügyességén és képzelőerején múlik, hogy a derék saskarmú asszasszin hogyan kerül ki a szorult helyzetekből: a labirintusszerű sikátorokban rohangálás vagy a tömegben való elvegyülés éppúgy járható út lesz, mint a tetőkön ugrálás vagy az átlendülések alacsonyabb falakon. Az már az E3-on látott demóban is azonnal feltűnt, hogy ez a megközelítés, ez a fokú szabadság teljesen megváltoztatja a játékmenetet, hiszen

jószerivel bárhová felmászhatunk – elvégre a középkori épületeken kitüremkedéseket, egyenetlenségeket mindig lehet találni. Így aztán annak ellenére messze bővebb a mozgásrepertoárunk, hogy Altair nem képes emberfeletti teljesítményekre, mondjuk hosszú falonfutásra vagy helyből vetett triplaszaltókra.

A CSŐCSELÉK HATALMA

Minden gyilkosság különbözni fog egymástól, de mindegyik esetében ugyanazt a három fázist kell sikeresen abszolválnia Altairnak. Az első a felderítés, a célszemély megkeresése, ami nem várt akadályokkal (például jól őrzött, nehezen megközelíthető helyszínekkel) járhat. Itt teljességgel rajtunk múlik, hogy milyen taktikát alkalmazunk – a nyílt megközelítéstől a hosszas kifigyelésig és tervezgetésig terjedhet a repertoárunk.

A második fázis maga az emberölés, ami szintén elég bonyolult lehet (egy rendesen védett nemes likvidálásához például előbb a testőröket kell majd kiiktatni). Erősen dramatizált lesz az a pillanat, amikor Altair elveszi a célszemély életét: az idő lelassul, a kamera ráközelít az áldozat halálfélelembe fagyott arcába, és a készítők hasonló trükkökkel gondoskodnak arról, hogy a játékos egy röpke másodpercre felmérje, milyen is embert ölni, még ha jó ügy érdekében is. Az áldozatok haláluk előtt mindig elrebegnek majd valamilyen információt is, ami egy újabb puzzle-darabka lesz a sztori főcselekményéből, aztán jöhet a harmadik fázis, a már említett menekülés, ami azért nem lesz annyira egyszerű.

> “Ez nem egy lopakodós, rejtőzködős játék, Altair szemtől szemben, nyílt küzdelemben végez ellenfeleivel.”

Hiába használható ugyanis szabadon a játéktér, akcióink szemtanúival is kezdenünk kell valamit. A játékban szereplő NPC-k (a Ubi Montreal által készített új, Saber névre hallgató grafikus motor egyszerre kb. 60-at tud megjeleníteni

A sas az orgyilkosok szent madara, vélhetően a történetben is nagy szerepe lesz

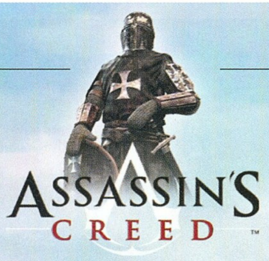
A DVD-n is megtekinthető videó megmutatja, hogy miként is végez Altair egy jól védett célponttal

A vívás várhatóan a Persia-féle, a környezetre épülő rendszerben zajlik - csak éppen teljesen már irányítással

egy képernyőn) jól kidolgozott AI-val rendelkeznek majd, és attól függően, hogy milyen jellemzőkkel bírnak (társadalmi helyzet, fizikai felépítés, éhség, szomjúság stb.), reagálnak majd tetteinkre. Ha tehát egy utcán fényes nappal felmászunk egy ablakba, a járókelők megállnak, és bámészkodva néznek ránk, az esetleg általuk riasztott városi őr viszont lehet, hogy utánunk jön, különösen, ha egy palota ablakába másztunk. Ha lovunkat (merthogy ilyen is lesz) megtáncoltatjuk, többen riadtan kitérnek az utunkból, mások csodálóan néznek hősünkre, vagy éppen átkozzák a forgalom feltartása miatt. Ezek után elképzelhető, mekkora lesz a káosz, ha majd egy köztéren elkövetett gyilkosságot lát majd a sok szájtáti NPC...

Az életszerűséget az AI mellett a játék korrekt fizika-szimulálása is erősíti majd. Az NPC-k tömeggel és kiterjedéssel rendelkeznek, ami azt jelenti, hogy mondjuk egy zsú-

folt piac forgatagán nem tudunk majd problémamentesen keresztülrohanni, és ha esetleg teljes sebességgel nekiszaladunk egy nagyobb embernek, akkor lehet, hogy kibillentjük őt az egyensúlyából, de nagy valószínűséggel magunk is hanyatt esünk (aztán ha kellően felhúztuk ezzel az illető NPC-t, üldözőink száma eggyel nő). A Prince of Persia előugró pengéit és egyéb szkriptelt csapdáit elfelejthetjük tehát – ezúttal a valósághűen megtervezett egérutakat valósághűen megtervezett emberi tényező akadályozza – elcsöppen a nyálunk ilyen játéktervezői finomság hallatán.



KEZELD, HA TUDOD

Az AI a harcok során is remekel majd: háromféle ellenféltípus próbálja megnehezíteni Altair dolgát: lesznek olyanok, akik szemtől szemben támadják főhősünket, olyanok, akik megpróbálnak az oldalába vagy a hátába kerülni, és olyanok, akik igyekeznek majd valamilyen magaslatra jutni, ahonnan távolsági fegyverekkel támadják asszasszinunkat. (Apropó, fegyverek: sajnos Altair fegyvertáráról még nem tudni sokat, az előzetes képeken csak egy kardot és egy csuklóra erősített, előugró tőrt láttunk.) Az ellenség helyzetfüggő hadmozdulatait tovább gazdagítják az akcióinkra adott reakciók. Könnyen előfordulhat, hogy ha hat katonából levágjuk a három legerősebbet, a maradék háromból egyik térde borulva könyörög majd az életéért, a másik erősítést hív, a harmadik pedig felmenekül egy tetőre (merthogy a tereptárgyak adta lehetőségeket ellenfeleink is ki tudják majd

Nem lennénk meglepődve, ha Altair jövőbeli leszármazottja Sam Fisher lenne...

Repül a nehéz assassin, ki tudja hol áll meg?

használni, még ha nem is olyan ügyesen, mint Altair). Ha még ez sem lenne elég, az NPC-k nemcsak akadályozni, de segíteni is tudnak bennünket, különösen akkor, ha egy-két mellékküldetést is teljesítünk.

Ha pénzt adunk egy koldusnak, lehet, hogy később feltartja majd üldözőinket; ha egy küldetésben segítünk valamilyen városi csoporton, később kövekkel dobálják meg támadóinkat, és így tovább. Az E3-on a Sasáék által látott bemutatón a papok segítették hősünket: ott Altair a képeken is látott fehér szerelésben mászkált (később, a rangléträn való előrehaladással új ruhákat fog kapni), ami ideális volt ahhoz, hogy beolvadjon egy kisebb csapat pap közé – azok meg csak azért nem buktatták le, mert korábban segítettünk rajtuk. A játék ugyanis nem csak küldetésekre épül, hanem amolyan GTA-s módon egy nagy, nyílt, szabadon bejárható terület lesz, három nagyvárossal, az asszaszinok erődjével

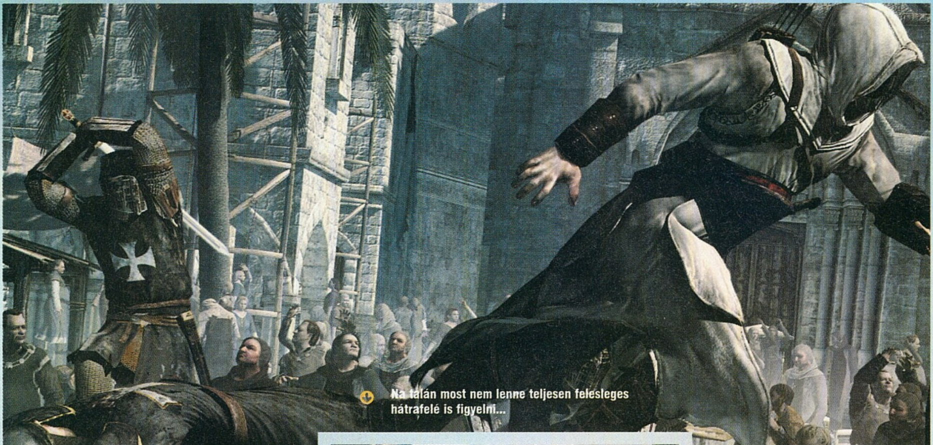
> “Egyelőre nem tudni, hogy a trailerben is látott sci-fi elemek milyen szerephez jutnak a trilógia első részében...”

Storyboard

és egy másik vidéki helyszínnel – ráadásul e területek is több, egyenként két négyzetkilométeres területre lesznek bontva. Itt temérdek küldetést szedhetünk fel, optimális esetben nem össze-vissza, hanem mindig az adott feladatunkhoz tervezve.

Kérdés, ez a sok tényezőt figyelembe vevő harcrendszer milyen irányítással lesz majd megáldva vagy megátkozva. A PS3-as irányítás eléggé újszerűnek tűnik: a kontroller két botkormánya hagyományosan a kamerát és a mozgást irányítja majd, a gombokhoz azonban a készítők nem az unalomig ismert ugrás-vágás-rúgás akciókat rendelték. Az egyik gomb a lábat használja, a másik a kezet fegyverrel, a harmadik a kezet fegyver nélkül, a negyedik pedig a fejet, és ezeken kívül az egyik oldalsó gombbal lehet erős és enyhe akció között váltani. Minden akció e gombok kombinációjából és az adott környezetből tevődik össze, ha például egy ember áll az utunkban, a „kéz fegyver nélkül" gombbal ellökhetjük, de enyhe akciógombbal együtt a lökésből csak finom arrébb tessékelés lesz. A „fej" gomb a gondolkodást jelenti – ha éppen egy más nyelven beszélő karakter előtt állunk, ezzel a gombbal fordíthatjuk le a beszédét (Altair ugyanis több nyelvet is ért). Ha egy ki-

A Ubisoft Montreal új, Saber nevű motorját kifejezetten az Assassin's Creedhez írták



Na talán most nem lenne teljesen felesleges hátrafelé is figyelni...

sebb falon akarunk átjutni, a kéz gombbal megkapaszkodhatunk, és átlendülhetünk, de a láb gombbal akár nekifutásból is felszaladhatunk rá és átugorhatjuk – nemcsak azt határozhatjuk meg tehát, hogy merre jutunk tovább, hanem azt is, hogy hogyan. Mindez nagyon jól hangzik, csak kérdés, hogy ez PC-n hogyan valósul majd meg. A kivitelezés csodálatos lesz (erről meggyőzött bennünket az a pár tucat, hangsúlyozottan PS3-as screenshot, amit a Ubisofttól kaptunk), lenyűgöző, realisztikus animációkra és kifinomult kameramunkára számíthatunk (a kamera bezoomol, ha Altair lassan mozog, és kinyit, ha gyors az akció), és még sorolhatnánk a remekbeszabott játékelemeket – de ha valamivel, az irányítással agyon lehet ütni PC-n ezt az ígéretes programot.

MEMÓRIAJÁTÉK

Illetve, van még egy nagy kérdés, ami túlmutat már az Assassin's Creeden. Bár a játék – ami bombasiker lesz, azt nem vitatjuk – még meg sem jelent, máris a folytatásokról terjengnek pletykák. A Ubisoft megerősítette, hogy ezzel a programmal egy trilógia indul, aminek legalább egy, de lehet, hogy két része is évszázadokkal az Assassin's Creed eseményei után, mi több, futurisztikus környezetben fog játszódni. Sőt a készítők arra is többször utalást tettek, hogy a trilógia főhőse tulajdonképpen nem is Altair, hanem Altair egyik kései utódja, aki hasonló bérgyilkos-képességekkel rendelkezik, és hogy az eposz első játéka csupán arról szól, hogy ez az utód valahogyan felidézi azt, amin középkorban élt őse átment. Amennyiben ez az info tényleg igaz, ez a kollektív emlékezet a játék egészségpont-kezelésével is összefügg majd. Ha Altair új helyeken jár, az azt jelenti, hogy jövőbeli őse bizonytalan az emlékeiben, ami azzal jár, hogy Altair nehezebben fog ellenállni a sérüléseknek – a már

Ölni csak pontosan szépen...

Assassin – az angol szó bérgyilkost jelent, és egy olyan kétes hírű munkakört takar, ami valószínűleg addig fog létezni, amíg az emberiség: megbízás mások szakszerű, „profi" megölésére. Kevesen tudják – bár a játék

megjelenése után bizonyára többen lesznek –, hogy a filmek bérgyilkosai mély történelmi gyökerekkel rendelkeznek. A „hassásín" ugyanis eredetileg a VIII. és a XIV. század között működő (bár számottevően csak a XI. században megerősödő) vallási-katonai szervezet volt, amelynek tagjai politikai indíttatásból az Abbasid kalifátust ritkították félelmet nem ismerő gyilkosságokkal. A szektát és módszereiket még saját muszlim kortársaik sem fogadták el, a szeldzsuk törökökkel például állandó harcban álltak. Az asszasszinok szinte mindig közelről öltek, civil áldozatot sosem ejtettek, és igyekeztek gyilkosságaikat nagy nyilvánosság előtt elkövetni. Álruhában indultak akcióba, és szinte kizárólag tőrt használva végeztek a célponttal – így gyakran megesett, hogy elkapták őket, de az öngyilkosságot elutasították. Állítólag gyakran éltek a megfélemlítés eszközével is, és így érték el azt is, hogy Szaladin békén hagyja őket: egy forrás szerint egy reggel Szaladin mérgezett süteményt talált a párnáján – az asszasszinok üzenete volt, amit a „postás" a szultán jól őrzött táborán keresztüllopakodva juttatott el a címzetthez... Mai napig folyik a vita arról, hogy mit jelent a szekta neve: az egyik legnépszerűbb elmélet szerint a „hassásín" szó „Hasszán követője-re" eredeztethető (utalva Hasszán-ibn-Szabbáhra, a szekta legendás vezetőjére), mások szerint a hasis szóra (az asszasszinok ugyanis e drog élvezői voltak, és bár nem bizonyított, neves történészek is úgy vélik, hogy hasis hatása alatt indultak görbe útjaikra). Bárhogy is, a név tovább él több nyelvben is, és amióta eltűntek a történelem színpadáról (párszáz év sikeres működés után a mongolok a XIII. században szétverték a szektát), az asszasszinok híre remek táptalajt szolgáltat misztikus történeteknek és összeesküvés-elméleteknek.

ASSASSIN'S CREED™

se előtt már arról megy a netes etyepetye, hogy milyen lesz a folytatás.

Egyelőre mi az Assassin's Creedet várjuk nagyon – sajnos még várhatjuk egy ideig, mert a 2004 januárja óta készülő játékra (amin mostanra már több mint 100 ember dolgozik)

"Elnézést, szabad lesz? Egy kivégzést még végre kell hajtani..."

> “Hivatalosan egyelőre csak PS3-ra van bejelentve az Assassin's Creed, de hidd el: meg fog jelenni PC-re is!”

felfedezett, jól megismert helyszíneken viszont főhősünk jobban állja a csapásokat. Bizarrul és izgalmasan hangzik mindez (és nem vagyunk benne biztosak, hogy jó ötlete ezt a kissé ezoterikusan ható emlékezősdit belekeverni a játékmenetbe), mindenesetre nem mindennapi, hogy egy játék megjelené- jövő márciusban számíthatunk. Ez persze a PS3-as verzióra vonatkozik, hiszen a PC-st hivatalosan még be sem jelentették – és ha az exkluzív Sony-szerződésre vonatkozó gyanúnk igazolódik, a PC-s változat premierjét legkorábban 2007 őszére tippeljük. Addig is marad a nyálcsorgatás.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

Öröm látni, hogy végre van egy csapat, akik mernek újat alkotni: 2003-ban elhozták nekünk az újgenerációs Prince of Persiát, most pedig a még látványosabb Assassin's Creeddel, és minden idők egyik legjobb akcióhősével rukkoltak elő!

STÖK!

PRO: Ha elolvastad a cikket, vélhetően neked sincs kétséged: ez a játék bizony korszakalkotó lesz!

KONTRA: Vajon mikor jelenik meg az általunk hőn áhított PC-s verzió? Reméljük, még jövőre...

2007

WARHAMMER MARK OF CHAOS

írta · Grath

fejlesztő > Black Hole kiadó > Namco web > www.markofchaos.com

Fél másodperc, és itt bizony vér fog folyni. Nem is kevés...

Az ember azt hinné, hogy nem lehet nehéz dolgunk egy magyar stúdió meglátogatásának szervezésével. Csak odatelefonálunk, hogy most indulunk, és fél órával később már a titkaikban vájkálunk, játékaikat nyúzzuk – mi is lehetne ennél egyszerűbb, nem igaz? Azonban a helyzet ennél sokkal összetettebb, hiszen derék fejlesztőink ma már a felső ligában játszanak, a legnagyobb cégekkel dolgoznak együtt, így aztán hozzá kellett szoknunk, hogy ember tervez, kiadó végez... Ez egyébként nem is baj, hiszen így, ha több hónapnyi előzetes munka árán – és ezúton is köszönjük ebben mindenki segítségét – sikerül megszervezni mindent, biztosak lehetünk benne, hogy minden klappolni fog, és hogy minden segítséget megkapunk a cikk elkészítéséhez.

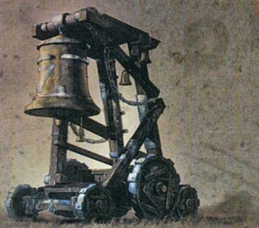
STÚDIÓLÁTOGATÁS

Ennek megfelelően, amikor odaértünk a Black Hole gyönyörű, a Duna parttól egy kőhajításnyira levő irodájába, rögtön a fejlesztés vezetője, Illés Gábor fogadott minket. Miközben beszélgettünk, tettünk egy jó két órás túrát a fejlesztők minden részlegénél: láttunk a részecske-rendszerrel dolgozó programozót, démonurat animáló, vagy éppen a skaven kezelőfelületen dolgozó grafikust, a pályatervezők és a teszterek szobájában pedig rengeteg különféle hangulatú (és készültségi fokú) szintet tekinthettünk meg. Ezt követően lehetőségünk volt személyesen is kipróbálni az E3-on a Namco emberei által bemutatott ostrompályát, ahol még a hősök párbaját is szemügyre lehetett venni. A túra lezárásaként a játék két, épp Magyarországon tartózkodó producerével ültünk le beszélgetni, akik két, a sajtó által eddig még sosem látott szintet mutattak meg nekünk – az egyik egy gyönyörű, föld alatti labirintus volt élőhalottakkal és szentségtelen oltárokkal tömve, a másik pedig egy komor helyszín, amelyen egy apró falut kellett megvédeni. Illetve kellett volna, de Chris Wren annyira belemerült a grafika prezentálásába, illetve anekdoták mesélgetésébe, hogy a falu végül elbukott...

„A Black Hole a Warhammer univerzum megalkotóival szorosan együtt dolgozva új karakterekkel, új lényekkel gazdagította a világot."

Ha valaki nem olvasta volna ezt megelőző híradásainkat a játékról, annak következzék

egy rövid kis összefoglaló a Mark of Chaosról: egy RTS-ről van szó, mégpedig abból a fajtából, ahol nem kell bázisépítéssel, aranybányászattal foglalkozni, csak a csatára kell koncentrálni. A hatalmas küzdelmekben négy faj képviselői vesznek részt, hősök vívják privát párviadalaikat, ostromfegyverek zúzzák szét a várfalakat – és mindezt valami elképesztően látványos módon tálalták a magyar fejlesztők.



A NAGY HÓDÍTÁS

Az egyik első kérdésünk a játék történetére vonatkozott, de itt rögtön ellenállásba ütköztünk, ugyanis a játék ezen része még mindig szigorúan titkos. Az mindenesetre biztos, hogy a játékban két kampány lesz, egyet a jók, egyet pedig a gonoszok oldalán. Ez jelen esetben azt jelenti, hogy az elsőben a Birodalom és az elfek, a másodikban pedig a káosz erői, illetve a patkányember skavenek lesznek irányíthatók. A játék küldetései között egy gyönyörűen megrajzolt térképen barangolhatunk, amelyen jól láthatók az ellenséges seregek és a települések. A mászkálás nem szabadon történik, csak az előre megszabott utak mentén haladhatunk – mint a fejlesztők elmondták, kísérleteztek a teljesen szabad mozgással, de egy idő után ez már rendkívül kaotikussá tette a térképet.

A térképen mindig látszik a sztori szempontjából fontos következő küldetés, de e mellett a tápolás jegyében felvállalhatunk különböző mellékküldetéseket, illetve meglátogathatjuk a már felszabadított városokat is. Az előbbiek, vagyis a mellékszálak általában kisebb léptékű csaták lesznek, melyek során vagy kincset, vagy pénzt szerezhetünk (nem lesz gazdasági része a játéknak, mint mondjuk a Total War-szériában, úgyhogy ezek elvállalása életfontosságú). A pénzre pedig szükség lesz, hiszen a seregünket alkotó egységek nem a két szép szemünkért tartanak velünk – különösen nem a káosz oldalán. Mivel a küldetések során nem tudunk egységeket képezni – csak arra van lehetőség, hogy a sérült harcosokat meggyógyítsuk, a megfogyatkozott erőket kiegészítsük – igen fontos a seregünk összeállítása a küldetések előtt. Eleinte ugyan nem fogunk sokat válogatni (azt visszük, aki hajlandó velünk jönni), de később már igenis számít, hogy az íjászokat vagy a pikásokat, a káoszkutyákat vagy az alabárdos maraudereket választjuk-e. A következő küldetésről mindig a kocsmában tudunk információt vásárolni, így aztán sose mondjunk nemet ezek meglátogatására!

Új seregeket is szerezhetünk az ivókban, elvégre a munkanélküli katonák hol máshol lebzselnének, ha nem itt? Persze nem ez az egyedüli módja seregeink kiegészítésének, néhány küldetés elvégzésével új szövetségeseket szerezhetünk, mások a házájuk védelmében tartanak velünk egy-két csata erejéig – de azért a zsoldosok szerződtetése elkerülhetetlen. A zsoldosok között nem csak a máskülönben is irányítható egységek találhatók meg, de olya-

Itt még minden szép és jó...
(A lenyűgöző intrót előző számunk DVD-mellékletén tekinthetitek meg.)

nok is, mint a vámpírok, a goblinok, az orkok vagy éppen a törpék. Így aztán a Warhammer-orkok szerelmeseinek nem kell szomorkodnia, hiszen kellő kitartással kinevelhetünk egy teljes ork sereget is!

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A különböző népek kitárgyalásakor annyit kérdezgettük a fejlesztőket az ismerős és új katonákról, a beígért, de általunk még nem látott repülő egységekről, hogy a sok magyarázat helyett inkább elővarázsoltak egy pályát, amelyen a játék összes jelenlegi harci egysége békében állt egymás mellett. Itt aztán vagy tíz percig nézelődtünk, tanulmányozva a rengeteg fura figurát. Ugyan pontos számot nem kaptunk – néhány egységnél még nem dőlt el, hogy szerepelnek-e majd, avagy sem –, de az biztos, hogy senki nem fog panaszkodni a változatosság hiánya miatt. Minden kipróbálható lesz, amiről a népszerűbb Warhammer-kiegészítők írnak, amiről a regényekben olvashatunk – sőt még néhány új kreatúrával is találkozhatunk.

No nem kell félni, nem holmi világ-idegen lényeket kapunk, csak a fajok közti egyensúly érdekében szükség volt arra, hogy mondjuk a káosz erőit és a skaveneket megerősítsék a távolsági harc terén. Itt az univerzumot megalkotó Games Workshop segített a fejlesztőknek, az egyik démon például egy királyul kinéző vörös „lézert" kapott, a káoszisták pedig baltahajigáló patkányokkal gazdagodtak (de például a rejtett vámpírfészek felprédálása közben íjász csontvázakkal is összefutottunk, melyek szintén újoncok a Warhammer világában). A Games Workshop tehát nem sok korlátot állított a fejlesztők elé – sőt, mi csak egyről tudunk: a civil lakosságot nem lehet megölni. Éppen ezért nem is lesznek civilek a játékban, hiszen az aljasabb játékosok első lépése ezek elpusztítása lenne…

Egy harci egység egyébként sok katonát jelent, ugyanúgy, ahogy ezt már megszokhattuk a Dawn of Warban, vagy éppen a Battle for Middle-Earth játékokban. Itt azonban sokkal nagyobb léptékű seregek vannak, hiszen egy egységben nem ritkán akár harminc-negyven egyedi katona is helyet kaphat. Ráadásul minél több tapasztalatot szerez egy adott szakasz, annál több tagból fog állni – a végleget a maximális, azaz ötödik szintig felfejlesztett skaven ágyútöltelék képviseli, akik 96 patkányból állnak. Ez persze tényleg az extrém véglet, de így is, egy átlagos csatában azért néhány száz beosztottunk általában lesz… Egy pályára egyébként legfeljebb négy hőst, ugyanennyi ostromfegyvert és tíz egyéb egységet vihetünk magunkkal (képzeljük el, hogy ez a tíz egység egyenként közel száz skavenből áll – itt tényleg

Itt kitűnően látszik, hogy felszerelésében, kinézetében minden katona eltér társaitól

A madártávlat-nézőpont lehetővé teszi egész seregek eredményes irányítását

Na srácok, majd 60. szinten nektek is lesz ilyen szép hátasotok...

iszonyatos nagy csaták lesznek!). A morálnak egyébként ugyanolyan nagy szerepe lesz a játékban, mint a Warhammer 40K-s Dawn of Warban: az életerő csíkja alatti kijelző mutatja ennek mértékét, és ha sikerül egy seregnek megtörni a lelkesedését (erre a legalkalmasabb az alamuszi varázsló, illetve a lovasroham volt), akkor azok kapát-kaszát eldobva elrohannak, és amíg ismét össze nem szedik magukat, kitűnő célpontok az íjászoknak... Egyelőre ugyan nem volt beépítve a játékba, de egy harmadik, a staminát mutató mércén is dolgoznak, ezt az erőltetett menet fogyasztaná (duplaklikkel kapcsolhattuk a seregeket futólépésbe, egyelőre még megkötés, limit nélkül).

A Warhammer-fanatikusok egyik kedvenc időtöltése a kis figurák akkurátus kifestése – ismerünk olyan fickót, aki ezt sokkal jobban élvezi, mint a konkrét csaták levezénylését! Ebben a Mark of Chaos is nagy segítséget ad, sokkal nagyobbat, mint bármilyen korábbi RTS! Az talán természetesen, hogy a haderőnk által viselt színeket mi állíthatjuk be – ezt már tudta a Dawn of War is, és itt is hasonló megoldásra kell számítani. Az már extra dolog, hogy a zászlókat is mi magunk rajzolhatjuk meg, erre persze csak akkor lesz szükség, ha az alapból felkínált több tucat szimbólum nem felel meg az ízlésünknek. A fejlesztők egyik terve, hogy megjelenés után versenyeket rendeznek, és a legjobban sikerült címereket apró patch formájában ingyenesen közzéteszik. Ez azonban még mind semmi, hiszen a Mark of Chaos lesz az a játék, amely véget vet a „klónok háborújának", vagyis annak, hogy minden egységünk tökéletesen ugyanúgy néz ki. Itt erről szó nincs, minden humanoid lényt kedvünk szerint rakhatunk össze. Szinte minden egységnél több száz „alkatrészünk" van: fejek, sisakok, pajzsok, páncélok; készíthetünk bajszos vagy félszemű embert, tépett bundájú vagy éppen bőrsisakos skavent! A kedvenc összeállításainkat el is menthetjük, hogy ezek alkossák a seregünk jó részét, de ha nem nyúlunk ehhez az opcióhoz, akkor minden egyes katonánk randomizált külsőt kap. Ez talán nem tűnik nagy dolognak, de a dolgok sűrűjébe zoomolva azonnal feltűnik a különbség – nem kockáztatok sokat, ha azt mondom, hogy jó eséllyel jövőre ez már alap elvárás lesz minden hasonló játéknál...

„A Mark of Chaos minden Warhammer-fanatikus szívét megmelengeti, hiszen a monumentális csatáktól az egységek kifestéséig minden benne van!"

HŐSI ÉNEK

Az egyszeri katonák mellett a játék igazi főszereplői a hősök, akik között a törpe lovagtól a tonnás káoszdémonon keresztül az apró, de igen trükkös varázslóig mindenkit megtalálhatunk. E kiemelt fontosságú lények szerepe hármas: egyrészt önmagukban harcolva képesek kisebb seregeket leverni: mi például két kardokkal felszerelt birodalmi gyalogososztagot, illetve az ezeket kiegészítő íjászcsapatot vertünk le egy böhöm nagy démonnal, méghozzá úgy, hogy derék hősünk életerejének felét sem veszítette el, ráadásul még a mágikus képességeivel is visszafogottan bántunk. Seregünk másik hőse egy mágus volt, aki ennyire nem volt

Mr. Démon a defibrilláció egyik különleges változatával próbált meg segíteni barátján, Mr. Lovagon

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by NAMCO BANDAI Games America Inc. All Rights Reserved.

Ugyan erős, viszont igen messzire ható varázslövedékeivel, illetve területre ható életszívó igéjével így is aljas dolgokra volt képes; arról nem is beszélve, hogy teleportálni is tudott, így ha körbevették, egyszerűen arrébb ugrottunk egy képernyőnyi távolsággal.

A hősök másik fontos képessége, hogy hozzácsatolhatjuk őket egy egységhez. Ilyenkor azok morálja szinte megtörhetetlenné válik, jóval lelkesebben csapkodnak (illetve, lövöldöznek, varázsolnak) és megannyi más bónuszt szerezhetnek. Ebből is látszik, hogy a hősök igen fontos egységek – a miénkre nem árt vigyázni, az ellenfél tábornokait pedig minél előbb ki kell vonni a forgalomból. Ezt vagy úgy tesszük meg, hogy rájuk eresztünk mindent, amink csak van, vagy pedig a saját hősünkkel kihívjuk párbajra. Ilyenkor őket körbeveszi egy ilyen látványos kerítés, és a privát csata idejére tulajdonképpen eltűnnek a többi egység szeme elől – se gyógyítani, sem pedig sebezni nem lehet ilyenkor őket. Az ilyen párviadalok alatt hőseink direkt e helyzetben elsüthető képességeket vethetnek be, melyekkel mi is igen aktívan beleszólhatunk a küzdelembe.

Ahogy a normál egységek is fejlődhetnek, úgy ez természetesen igaz a hősökre is. Sőt, hatványozottan igaz rájuk, hiszen ők negyven szinten keresztül tápolható karakterek lesznek. Mindegyikük 30 képzettséget sajátíthat el, melyeket a fejlesztők három fába rendeztek, így aztán előttünk a lehetőség, hogy specializált fickókat készítsünk. A három fa egyébként a feljebb ecsetelt három felhasználási módhoz kapcsolódik, vagyis az egyik a direkt harci ké-

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Mark of Chaos, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by NAMCO BANDAI Games America Inc. All Rights Reserved.

A skavenek évezredeken keresztül dolgoztak a takonyágyún, és találmányuk végre elkészült!

pességeket fejleszti, területre ható varázslatokat ad, a második a seregek kommandírozásában ad bónuszokat, a harmadik pedig a párviadalokban nyújtott teljesítményt erősíti.

Ha ez még nem lenne elég a szerepjáték-elemeket kedvelőknek, az már biztos kielégíti őket, hogy a hősöket temérdek felszereléssel láthatjuk el. Vehetünk nekik lángoló kardot a sarki boltban, egy mellékküldetés megoldásáért kaphatunk valami páncélt, de az ellenséges hősök hátizsákját kifosztva is szerezhetünk varázsgyűrűket, gyógyító italkákat, miegymást.

A VÉGÉRE...

A képek láttán talán nem kell különösebben bizonygatnunk, hogy a Mark of Chaos szép lesz. A programozók segítségével a grafikusok valami hihetetlen módon tudták átvenni a Warhammer-világ komor, háborús hangulatát. Noha a grafikus motor nem lett szisztematikusan újraírva az Exigo óta, mégis, mára már nem sok maradt érintetlenül benne – elég talán, ha azt említjük, hogy itt teljesen szabadon mozgatható a kamera. Ezzel kapcsolatban volt is egy észrevételünk – a hatalmas pályákon sokszor jobb lett volna, ha kijjebb tudunk zoomolni, ha a nagyobb seregmozgásokat is be tudjuk járni. Szerencsére ezt a fejlesztők is így látták, így meg tudtuk nézni a pályát madártávlatból mutató nézetet is, ahol az egyes zászlókra kattintva minden utasítást ugyanúgy ki lehetett adni, mintha a fűszálakig be lettünk volna zoomolva.

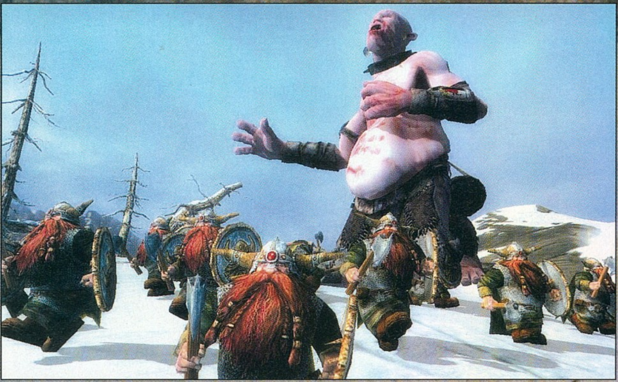
A zenéket egyelőre nem lehetett még meghallgatni, pedig igencsak kíváncsiak lettünk volna rájuk, hiszen azokat – dobpergés! – Jeremy Soule komponálta. A fejlesztők elmondása szerint a híres zeneszerző egészen belelkesült a Warhammer Fantasy univerzumtól, és elmondásuk szerint fantasztikus lett az anyag!

Másvélemény

Stratégiai játékok terén akad néhány alkotás, amit sosem fogok elfelejteni. Ilyen a C&C és a Warcraft sorozat, a StarCraft, no és a Warhammer világában játszódó ősi Dark Omen. Mikor Grath-tel megjelentünk a Black Hole székházában és megpillantottam a játékot azonnal régi nagy kedvencem jutott eszembe, aminek a fejlesztők meg is örültek – ugyanis számukra is az etalon. A Mark of Chaos természetesen jóval többet tud, mint elődje. A képi világa egészen elképesztő, ám a MoC nem csak szép, de jó is. A játék minden egyes eleméről süt a profizmus, az összeszedettség, így biztos vagyok benne, hogy az év egyik legjobb stratégiai játékával lesz dolgunk.

Sasa

Íme a hős, a La Tomatina, vagyis a spanyol paradicsomhajigálós fieszta győztese



A multiplayert sajnos egyelőre nem tudtuk kipróbálni, pedig a hallottak alapján az is izgalmas lesz. Egyelőre úgy néz ki, hogy hatfős limittel kell számolni, a játékmódok tekintetében pedig az egyszeri taktikus viadaloktól kezdve a várostromokig minden lesz. Minden meccs előtt a megadott pénzmagból állíthatjuk össze csapatunkat, itt kell majd eldönteni, hogy kevés, de tápos lénnyel, avagy több, de gyengébb egységgel vágjunk neki a viadalnak. A választásban a pályaismeret is sokat segíthet, hiszen a környezet kihasználásának igen nagy szerepe lesz a játékban. A teszterek szobájában nézelődve láttunk egy lovas szakaszt, amint egy lejtőn leszáguldva akkora lendületet gyűjtöttek, amellyel szétszaggattak egy sokkal népesebb gyalogos sereget, egy másik monitoron pedig egy húszfős ármádia védett egy szűk átjárót egy ötször olyan népes sereg ellen. Rákérdeztünk a pályaeditorra is, és a reakció bíztató volt: ugyan biztos, hogy nem a játékkal együtt, de nem sokkal ez után napvilágot lát a teljes értékű szerkesztőprogram.

A kiadótól jött producerek megfellebbezhetetlen igazságként közölték, hogy a megjelenés idén, az év vége felé várható – okosan valamikor a Company of Heroes és a Medieval 2 közé félútra időzítve. Igaz, e két játék nem direkt kompetencia, ám a rajongóknak azért kellemes, hogy az őszre szépen szétosztva érkezik meg az év legjobb három stratégiai játéka.

Utóbbi kijelentés vitathatatlan, minket a Mark of Chaos már az első képekkel magával ragadott, és szerencsére a játékon egy ilyen alapos vizsgálat során sem találtunk hibát. Sasának rögtön nosztalgikus emlékrohama lett a játék első pályájától – az ugyanis 100%-ban visszahozta a '98-as Dark Omen hangulatát, amely eddig vitathatatlanul a legjobb játék volt e világban. Azt kell mondanunk, hogy nagyon úgy tűnik, ez már nem sokáig lesz így – trónfosztást várunk a Mark of Chaostól!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

A Warhammer-világ amúgy is a kedvencem, a Black Hole-nak pedig sikerült ezt átmentenie a képernyőkre, és telizsúfolnia újításokkal, RPG-elemekkel. Imádkozom, hogy bugmentes legyen – akkor semmi nem állhat a siker útjába!

GRATH

PRO: Gyönyörű, okos és a rengeteg RPG-elem miatt igencsak eltér a szabvány RTS-sémáktól.

KONTRA: Az intrón kívül nem lesz további CG videó a játékban, és az orkok sem központi karakterek...

2006. IV.

Black Hole INTERJÚ

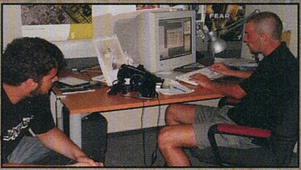
természetesen a stúdió bejárása közben nem tartottuk meg kérdéseinket magunknak, és szerencsére a minket kísérő fejlesztők sem titkoltak el semmit, így aztán minden szóba került az Exigótól kezdve a Games Workshoppal való együttműködésig.

PC Guru Elkészült az Exigo, az első magyar, sőt az első közép-európai fejlesztésű játék, amelyet az EA adott ki. A világsiker azonban elmaradt, vagy legalábbis nem lett nagydobra véve. Mi történt?

Illés G. Sok dolog hozzájárult ahhoz, hogy az Exigo nem lett olyan sikeres, mint vártuk, mint ahogy szerintünk érdemelte volna. A panaszkodás helyett azonban inkább azt említeném meg, hogy például Oroszországban sikerült egy olyan partnerrel összekerülnünk, aki megfelelően kezelte a játékot, fantasztikus szinkront készítettek és megfelelően hirdették – na ott nem is maradt el a hatalmas siker!

PC Guru Ezt követően hogyan kerültetek kapcsolatba a Namcóval?

Illés G. A kiadók azért felkapták a fejüket az Exigóra, és ennek eredményeként, amikor megvették a Warhammer-jogokat, ők kerestek meg minket. Úgy látjuk, hogy annak ellenére, hogy abszolút konzolos kiadóként ismeri őket a világ, most komolyan gondolják a PC-s piac meghódítását is, és büszkék vagyunk rá, hogy ebben a Hellgate-es brigád mellett mi segíthetjük őket.



Folyik a nehéz munka a "gyárban"

PC Guru Milyen folyamat egy licencelt világban dolgozni az Exigo után? Mennyire zavaró a sok megkötés – ha egyáltalán ez okoz gondokat?

Illés G. Nézd, a Games Workshop vagy húsz éve foglalkozik ezzel a világgal, ezt eszik, ezt isszák, természetes, hogy nagyon ismerik, és nagyon védik. Néha ez azt jelenti, hogy egy-egy dolognak többször kell nekifutnunk, másfelől viszont az ismeretük a Warhammerről szinte végtelen, és ez számunkra hatalmas előny.

PC Guru Tudnál mondani olyan dolgot, aminél voltak kifogásaik?

Illés G. A legfőbb ilyen terület az épületeké volt – egész egyszerűen azért, mert bár milliónyi szabálykönyv és illusztráció van a katonákról, egységekről, ostromfegyverekről, az épületek tekintetében tulajdonképpen nincsenek támpontok. Ez nem azt jelenti, hogy teljes a szabadságunk, hiszen azt tudják, hogy egy elf lakóház vagy ork kunyhó miként nem nézhet ki, hogy milyen színek, formák nem lehetnek rajtuk. Így aztán sok lépcsőből tartott, amíg ezeket sikerült kidolgoznunk, viszont büszkén mondhatom, hogy az általunk rajzolt épületek már a hivatalos Warhammer-kánon részeivé lettek – az MMORPG-t fejlesztő Mythic pedig imád minket ezek miatt, hiszen így ők megúszták a sok egyeztetést.

PC Guru Amúgy a Games Workshop menynyire háklis a táblás játék pontos szimulálására?

Illés G. Szerencsére a szabályok tekintetében nincsenek megkötések, hiszen egyszerűen nem működnek azok az értékek, beállítások egy RTS-ben, mint amelyek egy pepecselős stratégiai játékban. Ők is tudják ezt, és nem is erőltetik a dolgot – úgy állnak hozzá, hogy „itt van egy kidolgozott világ, vegyétek át a szereplőket, a történelmet és legfőképpen a hangulatot, és készítsetek a segítségével egy király játékot"!

eidos™ Studios Hungary

Hálózati programozót keresünk

Feladat:

• Számítógépes játékszoftver hálózati kommunikációjának programozása

Elvárások:

• hálózati kommunikációs, real-time szinkronizálási feladatokban szerzett gyakorlati tapasztalat
• UDP és TCP/IP ismerete
• GameSpy és/vagy XBox Live! ismerete előny
• legalább középfokú angol nyelvtudás
• szakirányú felsőfokú végzettség

Szakmai önéletrajzot és a motivációs levelet a következő címre kérjük : attila.soross@eidos.hu

Battlestations: MIDWAY

irta · GregS

fejlesztő > Eidos Studios Hungary kiadó > SCI web > www.battlestations.net

Amikor a Mithis különböző problémák miatt megszűnt, pár napig nem lehetett tudni, hogy mi lesz a fejlesztés alatt álló játékokkal. Szerencsére az Eidos kellő potenciált látott a Midwayben, így aztán megalakították az új stúdiót - az első nem független stúdiót Magyarországon! -, az Eidos Hungaryt, ahol a korábbi készítők dolgoznak tovább a játékon.

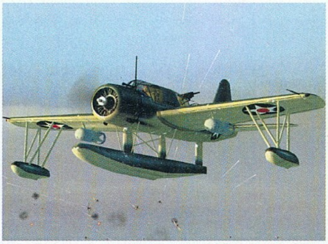
Nem mondhatni, hogy fennakadások, gondok nélkül folynának a hazai játékfejlesztések – legalábbis a legtöbbje biztosan nem. Kiadócserék, fejlesztői vándorlások, névváltoztatások, csúszások – gyakran szinte átláthatatlan a káosz, mégis, a hatalmas kavarodásból már-már csodához határos módon általában mégis igen szép végeredmény születik. Elég, ha csak a két névváltást és több kiadócserét megélt Nexust felhoznunk példának: a még Imperium Galactica 3 néven indult project végül nem kis zavarodások után lett a tavalyi év egyik szépen fénylő magyar csillaga – a szintén Mithis fejlesztésként indult Midway pedig gyanúsan azonos előjelekkel rendelkezik. Az eredetileg 2004 végére tervezett akció-stratégiai játék időközben új fejlesztőhöz került, valamint megélt már egy névváltoztatást és némi koncepcióváltást is. A játék és a fejlesztők körülötti káosz után úgy gondoltuk, tiszta (óceán)vizet öntünk a pohárba, és személyesen keressük fel a fiúkat főhadiszállásukon.

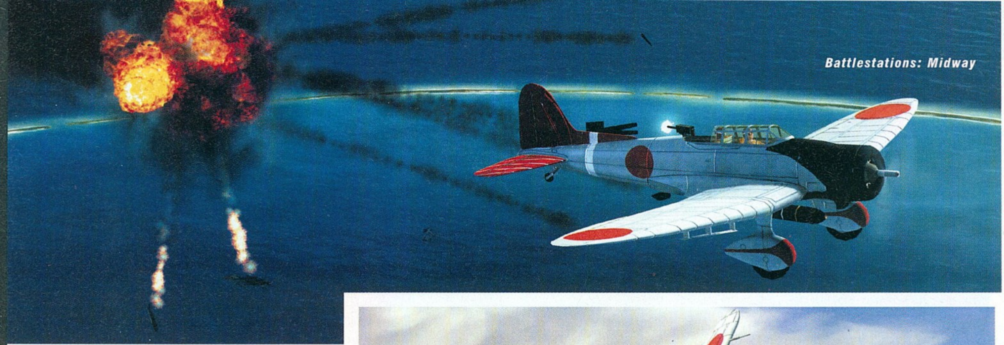
TÁBORNOK A CSENDES-ÓCEÁN FELETT

Roppant ügyes módon sikerült a nyár legmelegebb péntekére megbeszélnünk látogatásunkat, így némileg verejtékezve érkezett meg kéttagú kommandós csapatunk a ma már Eidos Hungary névre hallgató stúdió külvárosi, légkondicionált kuckójához. A mintegy harminc tagot számláló csapat közt számos régi ismerőst üdvözölhettünk, akik nagy lelkesedéssel mutatták be az utolsó, másfél évvel ezelőtti látogatásunk óta jelentős változtatásokon átesett programjukat. Az alapkoncepció azért nagyrészt változatlan maradt, így tehát a Midwayben a második világháború csendes-óceáni vízén (illetve vízében, és víze felett) zajlott hadmozdulatokat élhetjük át.

Mostanában hatalmas divat minden kategóriában a játékelemek, játékstílusok keverése: szinte már nem is jelenik meg RTS szerepjáték-elemek nélkül, a kalandjátékokban feltűntek az akciórészek, és a sort a végtelenségig lehetne folytatni. A Midway alapgondolata egy hasonló koktél, bár az eredeti arányok helyett ma már vi-

A háború jellegzetes csatahajóit az utolsó rozsdafoltig és részeg rádiósig lemodellezték





szonylag egyenlő mennyiségben találunk akció- és stratégiai elemeket a játékban: a terepen albatrosznézetből szabadon bolyongva egyszerű RTS-ekhez hasonlóan hadseregünk bármely tagjának általános utasításokat – támadd ezt, őrizd azt, őrjáratozz erre stb. – adhatunk, de bármikor átvehetjük a közvetlen irányítást is bármelyik felett. Az egységek három nagy csoportra oszthatók: hajókat, repülőket és tengeralattjárókat fogunk kontrollálni.

A szárazföldi egységek tehát kimaradnak a mókából, de ez talán jó is, hiszen már néhány egy anyahajóból, a kísérő vadászgépekből és kisebb naszádokból álló apróbb flotta is figyelmünk száz százalékát igényli. A japán oldalt is beleszámítva 24 repülőgép és 34 hajótípus felett gyakorolhatunk hatalmat, és akkor még nem említettük a játék legfifikásabb egységeit, a tengeralattjárókat (ezekből három eltérő típus lesz). Ők a Csendes-óceán néma gyilkosai, egyfajta sunyi „mesterlövész" egységnek tekinthetők. Négy különböző mélységben képesek haladni, a felszínre az oxigén-utánpótlásért jönnek fel, eggyel lejjebb a periszkóp és a torpedóállások segítségével lehet sunyiskodni, a harmadik méltségben már egyáltalán nem lehet lövöldözni, legalul pedig teljesen láthatatlanok leszünk – igaz, itt a víznyomás lassan de biztosan sebzi gépünket. Hihetetlen pusztítást vittünk végre az egyik tengeralattjáróval, torpedóink rajokban közlekedő rombolókat süllyesztettek el – aztán nem figyeltünk oda az oxigénhiányt mutató kijelzőre, és mikor a legénység már csak két sóhajtásra volt a fulladástól, automatikusan felemelkedtünk a felszínre – épp egy igen durva romboló mellett, ami cirka fél másodperc alatt bontott le minket...

Multiban a rettegett japán Zerokat is irányíthatjuk

Az irányítás mindegyik egységtípusnál igen kézre álló és egyértelmű volt, bár az akciórészekhez talán inkább kontroller javasolt az egér-billentyűzet kombináció helyett (persze azt is használhatjuk). A hajók és a légi egységek az enyhe tehetetlenségi erő ellenére könnyen manőverezhetők, és főleg a repülőkkel hajthatunk végre hajmeresztő és látványos akciókat meglepően könnyedén. Az irányítás manuális átvételének többek közt az is hatalmas előnye, hogy lőhetjük, illetve bombázhatjuk az ellenséges hajók különböző, meghatározott pontjait, ily módon pedig új taktikai lehetőségek nyílnak meg előttünk. Kilőhetjük a motort, a különböző ágyúkat, vagy csak egyszerűen léket üthetünk rajtuk – a választás csak rajtunk áll. Ezekre a speciális támadásokra nem is adhatunk külön utasítást egy-

Másvélemény

Én már harmadszor látom a Midwayt, és a teljesen eltérő verziók közül messze ez tetszett legjobban – végre sikerült megoldani az irányítást. A taktikai képernyő felhúzása után pár másodperc alatt ki lehet adni a parancsokat a repülőknek és a hajóknak, aztán mindig oda lehet „ugrani", ahol a legjobban elkél az emberi taktika, a jó célzás. Az AI is jól muzsikál, de érezhető pluszt jelent, ha mi ülünk a pilótafülkében – még akkor is, ha Greg5 esetében ez legtöbbször kamikaze-akciókat jelentett (ez alig sebez, elkerülve az ezzel történő visszaélést). A torpedók megindulását követő vad manőverezés, a legnagyobb hajók vagy húsz ágyújának elsütése, a torpedót cipelő repülők célrareptetése az eszelős légvédelmi tűzben igencsak adrenalinpumpáló pillanatok voltak. Arról nem is beszélve, amikor egy oktalanul kiadott emelkedési parancs következtében sikerült egy felettem haladó anyahajó segítségével letörni a periszkópot tengeralattjárómról – és innentől kezdve az alig volt több egy rakás haszontalan vasnál.

Grath

Hajóvonták találkozása tilos, és mint látható, ennek jó oka van...

Isteni Szél

Bár a japánok tokkotai néven ismerik az életüket direkt feláldozó pilótákat, az amerikaiés vele együtt a világsajtó az első osztag nevét, a kamikazét ("isteni szél") jegyezte meg. A közhiedelemmel ellentétben csak a háború vége felé vetették be őket. Az első, 24 főből álló szakasz egy részét 1944. október 21-én vetették be ausztrál hajók ellen, majd négy nappal később sikeresen elsüllyesztették az amerikai St. Lo rombolót. A japánok szerint a háború során összesen 3900 kamikaze pilótát vetettek be, 81 hajót süllyesztettek és 195-öt sebeztek meg (az amerikaiak statisztikái szerint 2800 támadás, 34 elsüllyesztett és 386 megsérült hajó és 4900 halott matróz volt a kamikazék végeredménye).

ségeinknek, csak magunk hajthatjuk végre őket a pilótafülkébe pattanva: ezzel is a játék akció részeit kívánják erősíteni, hogy még a stratégák is otthagyják néha a taktikai térképet. Hasonló apró taktikai lehetőség az akciórészen belül, hogy a hajóknál mi magunk állíthatjuk be, hogy mely részeit javítsa intenzívebben legénységünk. A hajóknál egyébként egy igen okosan megoldott kijelző mutatja, hogy amerre célzunk,

Ideje lesz meglépni, már meglehetősen durva füstcsíkot húzunk magunk után...

hány ágyú képes tüzelni, mennyinek kell még odafordulnia, mennyi tölt éppen újra – pár perc alatt át lehet érezni, hogy hogyan lehet legjobban célozni, hogy melyik oldalunkat érdemes az ellenség felé fordítani.

A játék stratégiai oldalát erősíti, hogy néhány meghatározott épületből, valamint az anyahajókból egységeket rendelhetünk. Természetesen gyártásról szó nincs, meg van adva, hogy az adott hangárban, dokkban mennyi repülő, illetve hajó áll rendelkezésre, aztán azokat kell beosztani az egész küldetésre. A repülők rendelésénél legfeljebb négy, egyenként kettő-öt gépből álló repülő szakaszt ereszthetünk fel – vadászgépet, bombázót, torpedóvetőt. Az egyetlen gondunk ezzel az volt, hogy a repülők – élethű módon – nem sok fegyvert cipeltek magukkal, így igen sokszor vissza kellett térni feltölteni őket, mire egy nagyobb gépet elsüllyesztettünk, és ez egy óriási pályán elég sokáig tartott.

info

A Battlestations: Midway a számok nyelvén: 34 hajó, 24 repülő, 11 főküldetés, 10 challenge pálya, 8 fős multiplayer, 3 tengeralattjáró, 2 platform (X360 és PC).

TÖRTÉNELEMHŰSÉG ÉS MULTIPLAYER

A végleges verzió tizenegy kampányküldetést fog tartalmazni, melynek keretében viszonylagos történelmi hűséggel játszhatjuk végig az amerikai oldalról a Pearl Harbor és a Midway-szigeteki csata közti nagyjából hat hónapos időszakot. A játék motorjával készült, illetve renderelt átvezető videók főleg magukra a harci eseményekre, és nem különböző karakterekre fognak koncentrálni, bár lesz egy tiszt, akinek az útját végigköveti a játék. Az általunk megtekintett átvezető jelenetek mind profin megrendezettek és teljesen filmszerűek voltak, így tökéletes hangulati kapocsként szolgáltak a küldetések között. Az eredetileg betervezett japán hadjáratot sajnos kivágták a programból, viszont a küldetések most már igen összetettek, ráadásul mindegyikben hemzsegnek az opcionális és rejtett feladatok is.

Mivel azért sokak vágynak a japán gépek irányítására, őket a multi mellett challenge-pályák fogják kényeztetni, ahol a profibb játékosok próbálhatják ki egy-egy különálló csata keretében képességeiket, majdnem mindig a japánok oldaláról. Egyelőre tíz ilyen pálya készült el, négy repülős, valamint három-három hajós és tengeralattjárós – e szinteken általában csak egyetlen egységünk lesz, és ezzel manőverezve, minden képességét kihasználva kell túlélnünk a hullámokban érkező támadásokat.

A másik módja a keletiek irányításának a multiplayer, amelyben mindig két csapat fog küzdeni egymás ellen a külön ilyen célokra kialakított speciális térképeken: mindkét félnek bizonyos – nem feltétlenül „szimmetrikus" objektívákat kell megvalósítania, mielőtt a másik csapat elérné

Az apa- és az anyahajó nászából egy gyönyörű kisrepülő született

A légiirányítók sztrájkja miatt bizony nagy a káosz a reptér körül

sajátjait (többek között partraszállás-partvédelem, szállítóhajók támadása/védelme lesz). A kavarodás elkerülése érdekében itt is mindenkinek meglesznek a saját egységei, akiknek parancsokat adhat, és akik bőrébe, pardon, pilótafülkéjébe belebújhat – de egységeket adhatunk át csapattársunknak, tehát néhány kattintással megoldható. Hogy mondjuk valaki a hajókat, a másik pedig a repülőket irányítsa.

A játék vizualitásban bátran felveheti a versenyt bármelyik második világháborús konkurenciával, hála az évek során történő folyamatos tupírozásnak, és talán annak, hogy időközben kilőtték a PS2-es és xboxos változatot: a Midway csak Xbox 360-ra és PC-re fog megjelenni. A hajók elképesztő részletességgel pompáznak, gyönyörűen látni rajtuk a folyamatos munkában lévő legénységet és minden kisebb-nagyobb sérülést is. A repülők is kellően kidolgozottak (különösen a harci festések néznek ki jól), és persze az óceán is gyönyörűen hullámzik – némelyik pályán igen durván –, a különböző típusú felhők effektje is igen szép, a zöldeskék víz közepén elterülő dzsungeles szigetek pedig fantasztikusan látványosak voltak; ha nem lett volna ennyi tonna repülő és hajó a képernyőn, simán elment volna képeslapként a látvány! A zene és a szinkronhangok már szintén a helyükre kerültek, ezekről is csak pozitívan tudunk nyilatkozni (főleg az autentikus japán üvöltésekről!); reméljük, azért legalább egy magyar feliratozást ki tudnak erőszakolni a fiúk a kiadótól.

Az igazi Midway

A jelentéktelen Midway-atoll (lásd lent) körül 1942. júniusában három napon keresztül tomboló tengeri csata ugyanolyan fontos és döntő összecsapás volt, mint El Alamein az afrikai, vagy Kurszk az orosz hadszíntéren. A tét a térség feletti uralom eldöntése volt, és bár Japán volt a támadó fél, taktikai előnyükkel nem tudtak élni, sőt, végül hatalmas vereséget szenvedtek. Közel tízszer annyi embert vesztettek, mint az amerikaiak (307, illetve 3057), és flottájuk hat ékkövéből, a hat anyahajójából négyet elveszítettek. Ebből hármat (a Kagát, a Soryut és az Akagit) hat perc alatt végzett ki az amerikaiak három részre osztott bombázóosztaga, míg a negyedik, a Hiryu menekülésbe kezdett – őt még az éj leszállta előtt megtalálta és elsüllyesztette a Hornet anyahajó néhány bombázója.

MAGYAR TENGERRE MAGYAR CSILLAGOT!

A rengeteg kósza hír, pletyka és hercehurca után enyhe kétkedéssel indultunk utunkra a fejlesztőcsapathoz, de szerencsére a játékon a legkisebb mértékben sem látszik az utóbbi zűrzavaros egy-másfél év. A project gyönyörűen halad a befejezés felé, már szinte csak az optimalizálás, finomhangolás és a lokalizálások vannak hátra. Ha a küldetéseket sikerül megfelelően izgalmassá és változatossá tenniük, és kellőképp kiegyensúlyozzák az akció és stratégiai részeket, akkor ismét egy nemzetközi visszhangot és elismertséget is kiváltó, első osztályú játékkal lehetünk gazdagabbak.

Nem feltétlenül biztonságos dolog így betámadni azt a csatahajót, de hát mindent a hazáért!

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		SIKER LEHET

Akció- és stratégiai elemek vegyítése a népszerű második világháború egyik elhanyagolt környezetében. Nem csak jól hangzik, de a formula valóban tökéletesen működik a gyakorlatban is, ráadásul a vizualitásra se lehet panaszunk.

GREG5

PRO: Gyönyörű, ráadásul a világháború egy kevéssé ismert szeletét mutatja be. Plusz az irányítás is nagyszerű!

KONTRA: Reméljük mind az akciót, mind a stratégiát kedvelők is elégedettek lesznek a Midway arányaival.

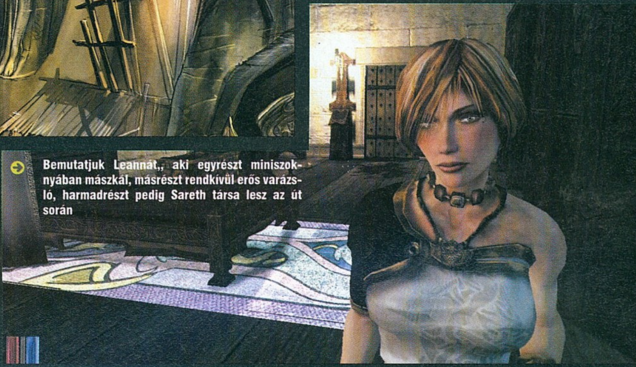
2006. ?

A klasszikus szerepjátékok közül már sok a sírba szállt, és bizony a Might & Magic felett is megkondultak a vészharangok, így azok után, hogy a 3DO végletekig lelakta a sorozatot, sőt az utolsó két rész felért egy nyilvános meggyalázással, épp jókor jelent meg az Ubisoft, és vásárolta fel a franchise jogait. Abban az időben az Arx Fatalis alkotói – szintén franciák, a festői Lyonból – az Arx univerzum folytatásához cserkészték be a Valve új grafikai motorját. A két formáció ütközése érdekes dolgot hozott, egyrészt az Arx Fatalis 2 bekerült a raktárba, másrészt az Ubisoft megtalálta a tökéletes választ a Might & Magic újjáélesztésére. A defibrilláció után azonban már egy új koncepcióval kell farkasszemet néznünk, ahol a szabad kalandozások helyett az akció, és a multiplayer lehetőségek kerültek előtérbe…

Dark Messiah

Might and Magic

fejlesztő > Arkane és Kuju kiadó > Ubisoft web > www.mightandmagic.com írta · Tika



Bemutatjuk Leannát, aki egyrészt miniszoknyában mászkál, másrészt rendkívül erős varázsló, harmadrészt pedig Sareth társa lesz az út során

Bizony, az új háziúr új szabályokat hozott. Itt már nem egy szerepjátékról beszélünk, amit áthat az akció, a Dark Messiah sokkal inkább egy véres közelharci szimulátor lesz, ahol két akció között szerepjáték szálakon kell áteveznünk. A legtöbb karakter felbukkanásának célja, hogy újabb és kifinomultabb módszerekhez vezessenek pengéd és az ő életpontjaik kapcsolatában. A Dark Messiah tehát brutális lesz, a történet finoman árnyalt, a karakterfejlődés extravagáns. Ashan az eljövendő M&M játékok új világa sötét, és kegyetlen hely. Árnyként borul rá egy ősi prófécia, a Sötét Megváltó eljövetele. A történet gyújtópontjában az ifjú Sareth áll, aki Phenrig, a hatalmas mágus avatott kezei között cseperedett fel, és gyermekkora óta szívja magába a harc és varázslat tudományát. Képzésének és létének célja volt, ám az akarata szabad, így múltja, jelene, és jövője a játékos kezében fut össze, hogy az ismeretlen ösvényre lépve megbirkózzon a világát fenyegető veszéllyel.

ÖLJ, ÉS MEGJUTALMAZLAK…

A kezdet egy alap karaktert ígér, amely egy teljesen új fejlődési rendszeren keresztül válhat harcossá, mágussá, vagy tolvajjá. A játék egy bizonyos pontján mindenképp választanod kell, hogy a három klasszikus osztályból melyiket preferálod, de a „hibrid" irányba történő fejlesztés ettől még nem kizárt. Ugyan léteznek olyan alaptulajdonságok (skillek), például zárfeltörés, varázslatok, rejtőzés, stb., amelyeket a küldetések után járó XP-kből fejleszthetünk, de az Arkane inkább az instant megoldások híve, azaz a legyilkolt szörnyekért azonnali, látványos jutalom jár. Például ahelyett, hogy a közelharci skilleknél szintet lépve rezignáltan lenyelhetnénk, hogy pallosunk 2 ponttal többet sebez, vagy 30%-ot gyúrtunk kisbaltára, itt minden lépcsőfoknál megjelenik egy új kaszaboló mozdulatsor, vagy egy speciális kombó, tehát olyasvalami, amitől tényleg érezheted, hogy harcosi mivoltodban erősödtél.

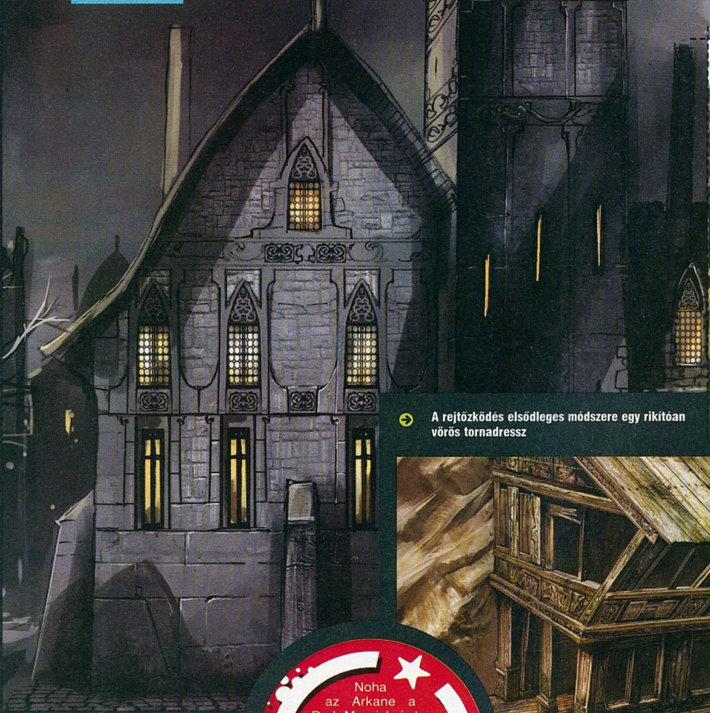
AZ IZOM, AZ ÉSZ, ÉS A SUNYI…

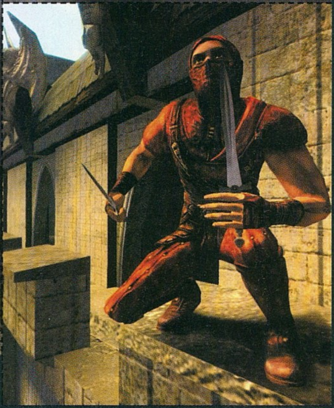
Harcosként szinte szamuráji magasságokba emelt párviadalokat vívhatsz. Az ellenfeled kezéből akár a pajzsot, de akár a fegyvert is kiütheted, különösen látványos, ahogy a fejed fölé emelt pengén fogást váltasz, majd egy váratlan mozdulattal átszúrod az ellenfelet, de számos hasonló mozdulatsort varázsolhatsz elő pusztán az egér segítségével. A kivégzési kombóknak – lefejezés, fekvő ellenfél gyomrának szondázása – is sikerült megfelelően véres kinézetet adni. Utóbbiak egyébként an-

info

Ha érdekelnek a Dark Messiah-ban szereplő lények, nézd meg a következő címet: tinyurl.com/mk5pd. Mi különösen a facehuggert várjuk nagyon!

Ahogy nézem, arra a pajzsra ráférne némi polírozás - na majd én lekapargatom róla a rozsdát…





A rejtőzködés elsődleges módszere egy rikítóan vörös tornadressz

info Noha az Arkane a Dark Messiah érdekében (és a Ubisoft csekkje miatt) jegelte az Arx Fatalis 2-t, a DM megjelenése után újrakezdik a fejlesztést.

nak ellenére kerültek be, hogy a fejlesztők a korosztályos besorolás miatt kifejezetten ódzkodtak az olyan hangulatfokozó elemektől, mint a harc közbeni csonkítás, így a csörték közben sajnos be kell érnünk az egyszerű állapotjelző sérülésekkel (pl. bénítás, leütés, vagy a lefegyverzés). A rúgás a játék egyik legmeghatározóbb elemeként fog bevonulni a küzdelembe, hiszen a hátsó fertályon billentett gyanútlan őr látványosan fejelhet a bástyáról a mélybe, de egy-egy jobb gyomros nyomán is métereket repül.

A tolvaj karakter értelemszerűen a könnyű fegyverek és a lopakodás mestere, illetve íjászkodhat. A Thiefhez, vagy éppen az Oblivionhoz hasonlóan a nyíl itt sem sorozatlövő fegyver, alaposan ki kell feszíteni, pontosan célozni – kalkulálva a gravitációval, néhol még a széllel is –, és akkor Legolas-módra tizedelhetjük a lényeket. A hátulról bevitt meglepetésszerű találatok ennél a karakternél végzetes kombinációkra vannak kihegyezve, az árnyékból kinyúló penge itt azonnali halált hoz. Ám itt már jelentkezik a briliáns AI, így ha egy a szaglásáról amúgy is híres ork mögé próbálunk becsusszanni, ne lepődjünk meg, ha kiszúr minket.

A varázsló a hagyományos mágia szálain indul el, főleg tűzlabdákkal operál, villámokkal, jéggel, és telekinézissel. A villám a vízben elektrosokká válik, a földre varázsolt jég korcsolyapályává, amelyen az ellenfél eszméletlen nagyot taknyolhat, ám ha közvetlenül a célszemélyre nyomod a fagyasztást, akkor a keletkező jégszobron eljátszhatod a „hasta la vista babyt". A telekinézissel rongybabaként rángathatod a rossz arcokat, és van zsugorító varázslat is, ahol a bogárnagyságúra aszalt ellenfél csizmád talpán végezheti földi életútját.

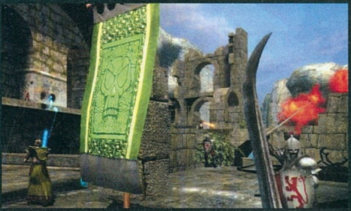
Az Ashant benépesítő világban orkok, goblinok, élőhalottak és zsoldosok kaptak szerepet, ám ők csak a tápláléklánc „legalja", olyan, arányaikban és fenyegetésben méretesebb szörnyek képviselik a csúcsragadozókat, mint a trollok, sárkányok, és küklopszok. Képzelj el egy tíz méter magas lényt, amely játszi könnyedséggel szedi szét a fedezéknek hitt pályaelemeket, de persze gyenge pontja is akad mindegyiknek, mint a küklopsznál az egyetlen szem... A kivégzésük csapdák, és varázslatok segítségével a játék minden bizonnyal legemlékezetesebb pillanatait hozza majd...

KERÉK ALÁ TESZLEK, ONNAN IS KIVESZLEK...

A Dark Messiah küldetés-alapú, ugyanakkor kötetlen játékmenetet ígérő alkotás. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy nincs folyamatos vándorlás, nyílt világ. Ehelyett 30 különféle helyszínt dolgoztak ki, és ezek a városok, katakombák csak a lineáris történettel kapcsolódnak egymáshoz, nincs közöttük közvetlen átjárás. Beszélgetni ugyan lehet az NPC-kkel, ám intrikálásra, az események alakítására nincs lehetőség. A világ tehát mindig egyetlen pályára korlátozódik, ám a feladatok megoldása teljesen egyedi lehet a választott kasztod, és a helyszín adta adottságok függvényében.

Az íjász magasabb szinteken már durva nyilakat szórhat

Sam Fisher középkori leszármazottja gépfegyver helyett pallossal arat



A Valve Source motorja tökéletes választásnak tűnik egy olyan rendszerhez, ahol ugyan a látvány is fontos, de elsősorban a pályák felépítése és a fizika szeretné megdolgoztatni a játékosokat. A környezet minden eleme – és itt a mindent tessék szó szerint érteni – manipulálható. Az ellenfelek dobozokat, hordókat (hullákat!) vághatnak, rúghatnak egymáshoz, és a felemelt tárgyakat akár fedezékként is használhatják. Az ácsolt emelvények, átjárók mindegyike halálos csapda lehet, ha a támasztékot, vagy a felfüggesztést kiütöd. A fából készült platformokat, de akár a mozdíthatatlannak tűnő sziklákat is a trollok játszi könnyedséggel forgácsolják szét, avagy hajítják el. A falból kiálló rudakhoz vágva felnyársalhatod az ellenfelet, az idilli tábortűzbe lökve felperzselheted, és persze a mélységbe taszítva nincs az a Carter doki, aki összefoltozza. Az Arkane még rá is tett egy lapáttal a környezeti veszélyekre, számos olyan csapdát helyeztek el – klasszikus vietkong életérzést idéző lengő-nyársakat például – amelyek egy kötél elvágásával, vagy egy elem kimozdításával aktivizálhatók. A győzelemhez tehát az ízlések és pofonok földjén át vezet az út, és ez az ami valóban kiemelheti az akciójátékok sűrűjéből a Dark Messiah-t. A látvány oblivioni jelzőkkel illethető csak, a pajzsok, vértek, fegyverek kidolgozottsága tökéletes, a karakterek megfelelően összetettek, hogy felgyújtásuk, széttrancsírozásuk kellően inspiráló legyen, és a kopárnak, borongósnak beharangozott Ashan legalább annyira színpompás, mint a HoMM5 világa. A legfontosabb

Mesterséges Intelligencia

Az Arkane ugyan a grafikus- és a fizikai rendszert a Valve-tól szerezte, de az AI-t ők alkották. A koncepció az volt, hogy amit a játékos meg tud tenni, azt az ellenfelek is megtehessék. Ez egyrészt vonatkozik a fegyveres és a mágikus harcra, másrészt viszont a környezet kihasználására – elvágják a kötelet, amin mászunk, ránk döntik a felépítményeket, csapdákat állítanak, lelöknek minket a meredélyek széléről; egyszóval élmény lesz küzdeni velük.

persze, hogy first person nézőpontból éljük meg a véres vagdalkozást, és hogy sikerült ezt egy remélhetőleg bravúros irányítási metódussal összekapcsolni, amely a közelharci módszerek egy merőben új palettáját nyithatja meg.

KERESZTES-HADJÁRAT...

A forradalminak hirdetett multiplayer lehetőség a fejlesztés sarkalatos pontja volt a kezdetektől fogva, így egy teljesen különálló részleg (az Angliában dolgozó Kuju) foglalkozott azzal a problémával, hogy miként lehetne a Might & Magic világában minél tökéletesebben lejátszani az élőhalottak és az emberek között fennálló konfliktust. Mindkét oldal öt előre definiált – harcos, íjász, orgyilkos, mágus és pap – kasztból indíthat játékosokat, és az összesen 32 főre tervezett pályákon két teljesen különálló módban csúcsosodnak ki a csapat bázisú küzdelmek. Az első, az úgynevezett warfare mód, amely a népszerű Conquest területfoglalós metódusra emlékeztet. Mindkét fél a másik kastélyának/várának elfoglalására törekszik, korlátozott számú respawn-készlettel, ostromfegyverekkel.

Ám a Dark Messiah igazán a crusade-del szeretne villantani, amit egy online kampányként jellemezhetnénk a legpontosabban. Itt, ha egy adott területet elfoglalsz, máris töltődik be a térkép, földrajzilag is kapcsolódó, következő darabkája, és azon folytatódnak a küzdelmek tovább. Tehát ha csatát nyersz, valóban úgy érezheted, hogy nyomulsz előre az ellenség földjén, ugyanakkor, ha vesztesz, visszatérsz az előző térképre – jön a visszavonulás, miközben a karaktered, minden térkép-váltáskor új fegyvereket, tárgyakat vásárolhat, és persze fejlődhet, azaz újabb és újabb skilleket kap a begyűjtött pontok függvényében. A két fél karakterei és fegyverzete között tulajdonképpen csak látványbeli különbség van, így biztosítva a tökéletes kiegyensúlyozottságot. Egyébként a multiban megjelenő új kasztok célja egyértelmű, megfeleltetni őket annak a sikeres koncepciónak, amit a Battlefield és társai már sikeresen kidolgoztak. Ergo az assault szerepét a harcos tölti be, a sniper megfelelője az íjász (az íjjal ráközelíthet az ellenségre, és távolról vihet be brutális sebzéseket). A pap célja az orgyilkosok felfedése, és a gyógyítás, a mágus a „neheztüzérség", míg az orgyilkos funkciója egyértelműen a rejtőzködés és a csapdaállítás, és ezzel bezárul a kör, ahol kő-papír-olló elven mindennek lesz majd ellenszere.

Az Arkane a későbbiek során támogatni kívánja, hogy a rajongói közösségek maguk is létrehozhassanak térképek láncolatából új, és egyedi online kampányokat, hisz ez hosszú időre biztosíthatná a szavatosságot, ám a szingli mód fizikájának nagy részét a 32 fő generálta számítások, és egyéb nyilvánvaló okokból (túlterhelné a szerver és kliensoldalt is) hanyagolnunk kell.

MESSIÁS!?

A többjátékos módokról fellebbent végre a fátyol, így kerek egészében képet kaphattunk arról, hogy milyen is lesz a Sötét Megváltó eljövetele. A képlet egyszerű, akik az M & M kvázi feltámadásától szerepjátékot várnak, azok csalódni fognak, akik harcot, akciót, nos ők rendkívüli módon örülni...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

A Might & Magic ugyan másfajta képzettel társul legtöbbünkben, de ki tud ellenállni ilyen lehengerlő akcióknak!? Orkot akarok zsugorítani, ötemeletes trollokkal küzdeni, persze az Obliviont azért még nem törlöm...

TIKA

PRO: Egyedi karakterfejlesztés, FPS közelharc, ígéretes multiplayer, mindez pedig félelmetesen jó fizikával.

KONTRA: Azért egyszer egy igazi, új, szerepjátékos M & M-nek is örülnénk, már csak a nosztalgiázás miatt is...

2006. IV.

NEED FOR SPEED CARBON

írta · Sasa és Grath

Néha igen jó dolog újságírónak lenni, hiszen előfordul, hogy a kiadók meghívnak minket egy-egy játékbemutatóra, ahol nemcsak remek ebéddel lepnek meg minket, de szabadon lehet játszani, és még a jelen lévő fejlesztőket is nyaggathatjuk. Ilyen volt a júliusban megrendezett prágai NFS Carbon sajtótájékoztató is, ahonnan természetesen a PC Guru csapata sem hiányozhatott.

AZ INDULÁS

A hangulat már a reptéren magasra szökött, hiszen az EA-marketinges Ildikó vezetésével összegyűlt csapat azzal múlatta az időt, hogy a Bravo szerkesztőjét, Krisztát halálba zrikálja, amikor kiderült, hogy számára ez lesz az első repülőút. Puszta kedvességből ezért már a földön elmeséltük, hogy hány ezer módon csapódhat földbe a gép, hogy ne izguljon, mi csak az első 200 felszállásnál dobtuk ki a taccsot, és hogy a Budapest-Prága desztináció a hurrikánerejű turbulenciák őshazája...

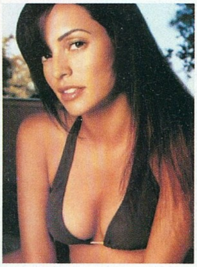
A PREZENTÁCIÓ

Megérkezés után, a játékot bemutató producer, az egyébként rendkívül szimpatikus Steve Anthony először arról beszélt, hogy a Carbon egy önálló epizód, nem Underground 3, vagy Most Wanted 2, majd bemutatta a Drift és a Canyon Race versenymódokat és lerántotta a leplet a Carbon legnagyszerűbb újdonságáról az autosculptingról. Az autosculptinggal az EA forradalmasította az autók vizuális tuningolását. Az új technológiának köszönhetően végre majdnem teljesen szabad kezet kap a játékos a verdák tuningolásában. A Carbonban ugyanis a megvásárolható kiegészítőket a játékos a saját kénye kedve szerint alakíthatja. A felnik mintázatát elcsavarhatja, megnövelheti, az átmérőjét tetszés szerint állíthatja, a gumit szélesítheti, és akkor még csak a kerekre vonatkozó opciók harmadáról volt szó. Minden autónál 8-10 területen

info

Úgy tűnik, hogy az EA-nek tetszik ez a fajta sajtóbemutató, mert máris meghívtak minket a következő állomásra, méghozzá Varsóba, a FIFA 07 tiszteletére.

EMANUELLE



Igen tudjuk... a múlt számban már megemlékeztünk Emanulle Vaugier szépségéről, de a nyomda csúnyán sötétre nyomta azokat az oldalakat, így kárpótlásul még egyszer megmutatjuk a NFS Carbon háziasszonyát. Ugye nem nagyon bánjátok..?

Az amerikai izomautók a durva motorhoz illeszkedően öblös motorhangot is kaptak

állíthatjuk a csúszkákat, témánként szintén körülbelül tíz jellemzőnél – és mindenhol egy száz fokozatra osztott csúszkán. Pár másodperc alatt úgy megváltoztathatjuk a gépeket, hogy rájuk sem fogunk ismerni – és akkor még nem is beszéltünk a festésről, matricázásról...

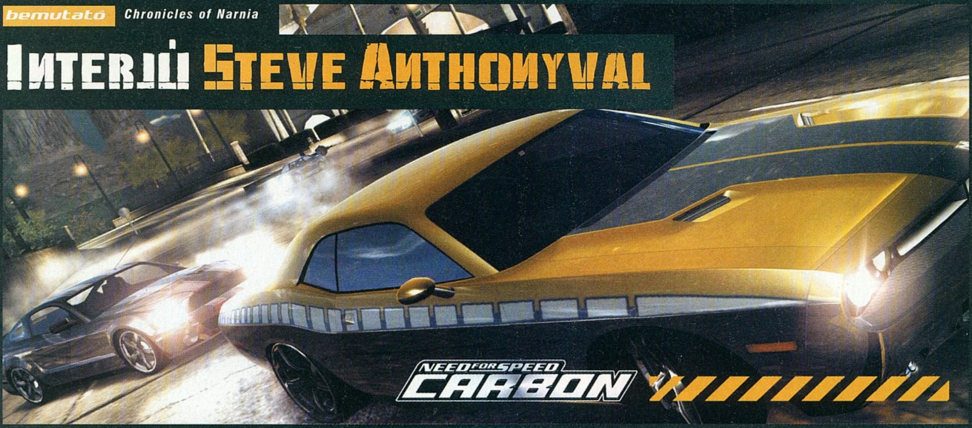
Ha már a versenymódoknál tartunk, mindenképpen meg kell említenem, hogy az új Need for Speedben eléggé megváltozott a vezetési modell. Minden azzal kezdődik, hogy a három autótípus tényleg máshogy viselkedik, ráadásul a drift módban most sokkal nehezebb a pályán maradni, a kocsit csúsztatni, arra pedig, hogy a bónuszt adó sárga sávban tartsuk a járgányt, pontszorzókat összeszedve, arra nem sok esélyünk volt. Steve szerint az EA-seknél ez a legnépszerűbb játékmód és a fejlesztők a szabadidejükben egymás ellen vívnak harcot, a pontokat külön faliújságon vezetik.

A prágai túrán volt szerencsénk kipróbálni a Canyon Duel módot is, ahol legnagyobb megszégyenülésemre cirka ötven ember előtt az első kanyarban szétszakítottam a szalagkorlátot és a mélybe zuhantam. Aztán Grath persze megmentette a mundér becsületét, legalábbis annyiban, hogy ha nem is nyert, de legalább végigment a pályán; mindenesetre elsőre szokatlan volt, hogy mostantól nem fog meg a korlát és bármikor a szakadékba zuhanhatunk. A harmadik pálya egy egyszerű városi verseny volt – azzal az extrával, hogy nyolc autóban négy csapat küzdött egymással, négy „főnök" és négy beosztott. Őket elemeztük az előző számban, de most meglátttuk, hogy hogyan is működnek: egy ugyanolyan kis mérce van ehhez rendelve, mint a nitróhoz és az időlassító speedbreakerhez (ezek továbbra is megvannak), és mi döntjük el, hogy mikor hívjuk elő az amúgy a közelünkben haladó társunk speciális képességeit.

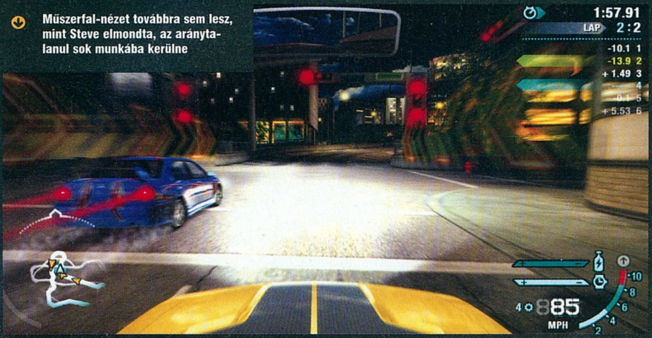
ÖSSZEGZÉS

Az új Need For Speed kissé vegyes érzéseket keltett bennünk. A játék képi világa nekem nagyon bejött. Az éjszakában a kanyarok ívét bevilágító fényszórók látványa, az aszfalt felszínén gomolygó köd elképesztően jó hangulatot árasztanak. Mindemellett a grafika csak egy hangyányival szebb a Most Wantedénál, ami végül is érthető, hiszen a motor alapjai nem változtak meg. Az új és az átalakított versenymódok pedig túl sokat nem adnak hozzá az előző részhez. Ha igazán szigorú akarnék lenni, akkor azt mondhatnám, hogy a Carbon nem más mint a Most Wanted, csak éjszaka – akármennyire is próbálta ezt tagadni Steve. Ez azonban nem feltétlenül rossz dolog, hiszen a MW a szérián belül a kedvencem volt, és így biztos, hogy megjelenésekor hónapokra eltű-

Interjú Steve Anthonyval



A játék kipróbálása mellett a prágai utazás másik fénypontja a Carbon egyik producerével való találkozás, illetőleg beszélgetés volt. Steve egy ötnapos európai túra első állomásaként érkezett Csehországba, és a bemutató, valamint a játék kipróbálása után még egy kis városnézésben és sörpusztításban is társunk volt, és talán ettől ellazulva minden kérdésünkre készségesen válaszolt.



Műszerfal-nézet továbbra sem lesz, mint Steve elmondta, az aránytalanul sok munkába kerülne

PC GURU Neked, mint producernek tényleg ez a dolgod? Bejárod Európát, hűsölsz az árnyékban és megkóstolod a helyi italkülönlegességeket?

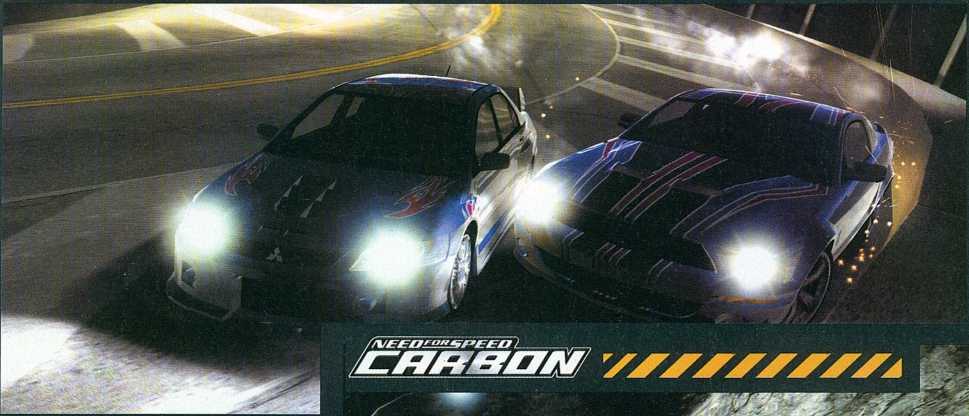
Steve Jó kis meló, mi? [Nevet] Ez is a munkám, igen – gondolom, ha ebből az öt napból ítélsz, akkor ennél jobban nem is mehetne a sorom. Azt azért ne felejtsd el, hogy ez előtt már november óta a játékon dogozom, messze nem a klasszikus nyolcórás stílusban… Panaszkodni persze nem akarok, mert élvezem, amit csinálok, de azért nem egyszerű dolog összehangolni egy marha nagy csapatot, intézni a dolgokat, biztosítani a munkakörülményeket, és megoldani a sűrűn felmerülő problémákat. Gondolom neked is mondták már, hogy milyen mázlista vagy, mert azért fizetnek, mert játszol, aztán nem hiszem, hogy ez ilyen egyszerű! [Nevet] Egyébként meg most neked is az a munkád, hogy hűsölj az árnyékban, jeget ropogtass és engem interjúvolj, ez sem olyan rossz.

PC GURU Az EA-nek két Need for Speed csapata van, akik felváltva adnak ki egy-egy játékot, vagy csak egy brigád van, és ők hoznak össze minden évben egyet?

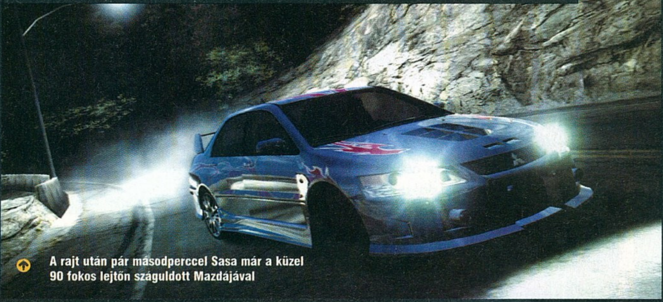
Steve Nem, csak egy csapat van. Ha elkészül egy rész, mindenki kap pár hét szabadságot, aztán jön megint a 11 hónapos hajtás! [Nevet] Persze ez nem ilyen egyszerű, hiszen van egy kisebb csoport, akik már jóval korábban összeülnek, és eldöntik, hogy a következő évben, években mi legyen a Need for Speed középpontjában, milyen jelenség, versenystílus köré legyen felépítve az adott rész.

PC GURU Ez azt is jelenti, hogy már most tudod, hogy az elkövetkezendő két-három évben milyen Need for Speedek jönnek ki?

Steve Én először a Carbonra akarok koncentrálni, hatalmas munka ez. De egyébként igen, is-



NEED FOR SPEED CARBON



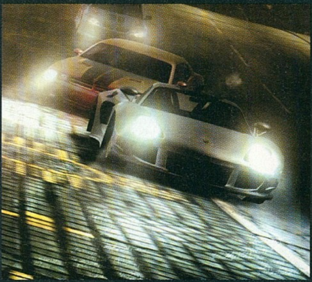
A rajt után pár másodperccel Sasa már a közel 90 fokos lejtőn száguldott Mazdájával

merem a terveket, és nem, nem fogok még csak utalni sem rájuk. Annyi sört nem kaptam! [Nevet]

PC GURU Hogyan zajlik egy ilyen folyamat? Beszéltek az igazi utcai versenyzőkkel, és megkérdezitek tőlük, hogy az adott évben mi a menő?

Steve Igen, ez is a folyamat része. Szorosan együttműködünk az ezzel foglalkozó újságokkal, nagyobb site-okkal, ott vagyunk minden nagy versenyen. Amikor az Underground megjelent, a street racing nem volt egy ilyen hatalmas szubkultúra – ma viszont Amerikában már a középkorúak is festik, tuningolják a kocsikat, Japánban meg a fiatalok között hihetetlenül magas azoknak az aránya, akik felspécizett, átalakított járgányokat vezetnek. A Most Wanted készítése közben figyeltünk fel arra, hogy a rendőrök elől menekülve a srácok inkább kimennek a „vadonba", és tényleg a kanyonokban, a szerpentineken versenyeznek. Láttam egy rakás videót, és valami elképesztő, hogy mennyit kockáztatnak, miként vezetnek! Egyből tudtuk, hogy ez kell nekünk, hogy ez a hangulat telitalálat lesz egy játékban is.

PC GURU Az autók törésével kapcsolatban még mindig olyan elutasítóak a cégek, mint mondjuk négy-öt éve? Azóta a sorozat sokkal népszerűbb lett, ők még nem akarnak váltani?



Steve Ez a probléma nem ilyen egyszerű. Egyrészt ott van néhány nagy, számunkra fontos cég, akiket már arról is nehéz meggyőzni, hogy azt engedjék meg, amit a Carbonban látsz: kis horpadásokat, festékkopást. Ha kihagyjuk őket, a játékosok joggal felháborodnak – hiába van mondjuk ugyanennyi másik cég, akiknek nincsenek ilyen fenntartásaik. A másik dolog viszont az, hogy nem is biztos, hogy megérné a Need for Speedbe reális törést tenni. A Carbon fejlesztésének elején rengeteget kísérleteztünk ezzel, a programozók közül néhányat ráállítottunk erre a témára – és mint kiderült, eszelős mennyiségű munkába telne minden autónál ezt megoldani. Ez vagy a fejlesztési idő meghosszabbodását hozná magával (ami ugye nálunk nem opció), vagy azt, hogy fel kellene venni még két tucat programozót; ráadásul, mint mondtam, jó néhány igen fontos márkáról így le kellene mondanunk. Ezt mérlegeltük, és úgy döntöttünk, hogy nem megyünk el abba az irányba.

info

Idén a gyorsulási versenyek kimaradnak, viszont Steve megígérte, hogy jövőre mindenképpen visszatér, teljesen átalakítva, valahogy úgy, mint idén a drift.

PC GURU Mire vagy legbüszkébb a Carbonban? Tudom, hogy most elkezdenél sorolni egy csomó dolgot, de most csak egyet mondhatsz!

Steve Hát, bár a kanyonos viadalok és a megújult drift-mód is igen jól sikerültek, a kedvencem mégiscsak az autosculpting. Ez szerintem egy formabontó dolog, a vizuális tuningolást sikerült a következő szintre emelnünk. Amikor megmutattuk ezt a részt az igazi versenyzőknek, szó szerint üvöltöztek az örömtől, és órákon át nem lehetett elrángatni őket a tévéképernyők elől.

PC GURU És egyébként mit szóltak a játékhoz?

Steve Tetszett nekik, élvezték. Nézd, mindenki tudja, hogy a Need for Speed nem egy szimulátor, és mindenki így is kezeli – legalábbis az, aki nem akar mindenáron belekötni. Ezt az igazi versenyzők is tudják, és senki nem lett dühös, mert a Mazda nem úgy veszi a kanyart, mint az igazi életben. Nem is erre figyeltek, hanem arra, hogy a futamok izgalmasak, a drift-módnál koncentrálni kell, no meg mint mondtam, náluk abszolút telitalálat volt az autosculpting.

PC GURU Köszönjük az interjút! Most már fejezzük be a fárasztó munkát, és koccintsunk!

Steve Egészségetekre!

FLATOUT 2

no.3 PC GURU

fejlesztő > Bugbear kiadó > Vivendi web > www.bugbear.fi

irta · Greg5

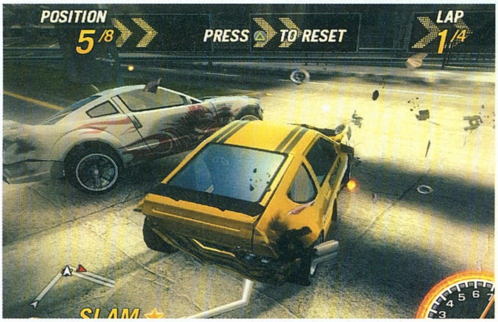
A fagyos Finnországban dolgozó Bugbear – de jó dolguk van ilyenkor nyáron! – első jelentős próbálkozása az öt évvel ezelőtti, szép sikereket elérő Rally Trophy volt, és azóta is kizárólag autós játékokkal foglalkoznak. Elkészítették az N-Gage legjobb autós játékát, a Glimmeratit, majd kilépve az árnyékból az immár jelentős marketinget is kapó Flatouttal vetették meg lábukat végleg a szakmában. A közel hétszázezret mutató eladási számláló egyértelművé tette, hogy folytatást kell készíteniük, de emellett már most dolgoznak következő játékukon is.

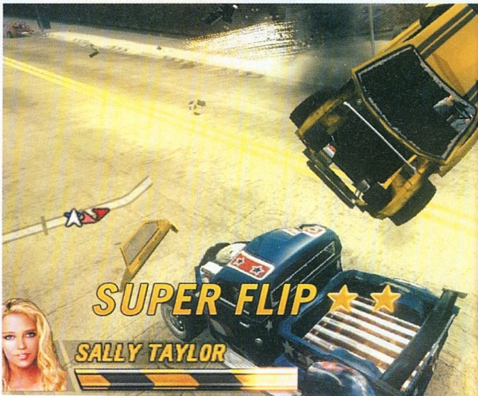
A 2005-ös gyenge év után idén, ha nem is záporoznak a jobbnál jobb autós játékok, de minden hónapra jut legalább egy valamirevaló próbálkozás a virtuális benzinszag kedvelőinek. Itt egy meglepetés garázsfejlesztés (Crashday), ott egy profi folytatás (TOCA 3), emitt egy tökéletes felújítás (Outrun) – most pedig egy igen kellemes, enyhén elvont játéknak érkezett meg a második felvonása. A Flatout 2 az egyre erősödő konkurencia mellett nem nyújt ugyan akkora felüdülést, mint tette azt az első epizód 2004 végén, öröm látni, hogy a manapság ennyire a konzolok felé húzódó játékstílus ismét felüti fejét PC-n.

FLATLINE HELYETT FLATOUT

A Flatout alapkoncepciója hasonlóan az előző számunkban tesztelt Outrunhoz nem túl összetett, de annál élvezetesebb. Itt is agyontuningolt benzinfalókkal fogunk furikázni változatos tájakon, a viszonylag nyugodt farolgatás és száguldás helyett azonban itt roncsderbit kapunk, ahol célunk nem csupán az első helyen való célba érés, de ellenfeleink és a környezet minél brutálisabb módon történő lezúzása is. A fejlesztők a legprimitívebb történet vagy átvezető mozik megalkotását sem tartották szükségesnek, így tulajdonképpen nem is tudjuk, kik és miért gyepálják egymást a kanyargós utakon, még a játék

ezmeg az





gerincét képező bajnokság módban is csak simán kapjuk sorra a megmérettetéseket bármiféle magyarázat, esetleg a TOCA-ban látott sztoriféleség nélkül. Nem mintha erre feltétlenül szükség lenne (ki nem nyomta tovább egy idő után a TOCA bajnokságok közti szócséplését?), de azért valami minimális összekötőt összeüthettek volna a versenyek közé, esetleg humoros közjátékokkal, rövid akciójelenetekkel tarkíthatták volna a kicsit egysíkú bajnokság módot.

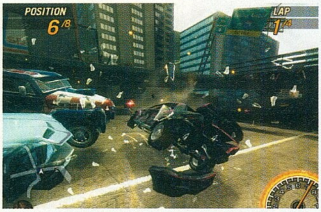
A versenyek elsősorban abban különböznek a millió többi hasonló programtól, hogy nem csak a végső helyezésünkre kell odafigyelnünk, de arra is, hogy lehetőleg minél több vetélytársunkat és környezeti elemet amortizáljunk le. A pályákon több ezer megsemmisíthető, összedönthető épület, tereptárgy található (nem számoltam meg, de a hivatalos álláspont szerint mintegy 4500 pályánként), ezek pedig – hála a vadonatúj fizikai motornak – teljesen valósághűen zúzhatók össze. Keresztülszáguldhatunk kirakatokon, bevásárlóközpontokon, benzinkutakat robbanthatunk fel, de legfőképpen tartóoszlopokat dönthetünk ki – utóbbi után nem csak pontokat kapunk, de riválisaink életét is jelentősen megnehezítjük, lévén az összeomló hidak alatt vagy a lezúduló szikladarabokat kerülgetve jelentősen nehezebb tartani a közel sem a környezethez illő sebességet. A kisebb tereptárgyak, sziklák, bóják fizikája bár nem a legvalósághűbb, nagyon látványos: minden, amibe belemegyünk, hatalmas ívet leírva gördül vagy repül tovább, a valóságbeli fizikához hasonló, de azt erősen eltúlzó módon.

Inspiráció

Sokan mondják, hogy a 21.század videojáték-világában (sem) lehet már újdonságokat kitalálni, legfeljebb korábbi elemeket elegyíteni – és ezt a féligazságot igazolja a Flatout 2 is, melyben számos korábbi játék hatását fedezhetjük fel. Az egész tereprombolásos és ellenfél-trancsírozós játékmód a Reflections (ők kalapálják mostanában a Drivereket) klasszikus Destruction Derbyjére emlékeztet: a kerek tíz éve megjelent játékban is gyönyörűen lezúzhattuk autónkat az alvázig. A kemény, kizárólag rockzenékből álló aláfestés és a különböző koccanásmódok a konzolos Burnoutokból lehetnek ismerősek, az egyik legdebilebb játékmódot pedig, ahol ugratásunkkal választhatjuk ki, mely pókerlapokat kapjuk meg, valószínűleg a S.W.A.T. film egyik jelenete ihlette, ahol a mesterlövészek játszottak hasonló mókát a több kilométerre elhelyezett kártyalapokkal.

TÖRD ÖSSZE MIND!

A pályákhoz hasonlóan, sőt annál még egy nagyságrenddel szebben amortizálódnak a járgányok is: akár az alvázig lezúzhatjuk mind magunkat, mind ellenfeleinket. Némi deformálódás után elveszítjük motorháztetőnket, lökhárítónkat, ajtóinkat, és kis túlzással akár kocsink utolsó csavarjait is lebonthatjuk. Furcsa módon megfelelő ütközések és falra kenések segítségével ellenfeleinket végleg kiiktathatjuk a forgalomból, de a mi kocsink csak külsőre sérül, az első Flatouttal ellentétben semmilyen változást nem tapasztaltam az autó viselkedésén, irányításán. Ez elsőre kicsit csalódásként érin-



tett, de be kellett látnom, hogy ez a módosítás nehezen lett volna elkerülhető, ugyanis a Flatoutban a jó versenyző nem csak az élen végez, de a körök során leamortizálja úgy ellenfeleit, mint a teljes környezetét. Míg a jó befutóért egyszerű pontokat kapunk a bajnokságban (aminek végén, dobogós helyezés esetén némi pénzmagot kapunk és új lehetőségek nyílnak meg előttünk), addig a versenyek közbeni eredményeink azonnal jelentkeznek bankszámlánkon. Négy, egymással is összefüggő kategóriában bizonyíthatjuk rátermettségünket, melyek közül csak egyik függ össze sebességünkkel, a többi a pályán végzett látványos megmozdulásokhoz, illetve brutalitásunkhoz kapcsolódik. Az igazi profik természetesen úgy végeznek az első helyen, hogy közben ezeket a díjakat is elhódítják – ez viszont a játék első harmada után már egyáltalán nem könnyű feladat.

Amellett, hogy a rombolásra és végső helyezésünkre egyaránt oda kell figyelnünk, a pályákat is alaposan ki kell ismernünk, ugyanis a széles utakon rengeteg elágazás, levágási lehetőség található, ezek megismerése nélkül nem nagyon lesz esélyünk a későbbi bajnokságokon. Emellett azt is ki kell tapasztalnunk, mit lehet, és mit érdemes egyáltalán megsemmisíteni a pályákon: a fák például sohasem kidönthetők, de például az út mentén parkoló repülőgépek és a benzinkutak látványosan felrobbanthatóak. Meg kell találnunk, miért éri meg egy kis kitérőt tenni és mi az, ami nem lassít a sebességünkön sem túlságosan. Azt viszont nagyon hiányoltam, hogy menet közben egyáltalán nem látjuk, miért mennyi pontot kapunk, vagy hogy az adott dolog egyáltalán beszámít-e az értékelésbe, így kicsit zsákbamacskának tűnt, hogy megkapom-e a verseny után a legdurvább versenyzőnek járó pénzdíjat (főleg, hogy a többiek teljesítményét se láthatjuk menet közben). Ezzel ellentétben ellenfeleink szívatásának rendszere elég részletesen lett megvalósítva: a különböző belemenések más és más elnevezéssel vannak illetve, és eltérő pontszámot érnek, ha pedig a sofőrt is sikerül kirepítenünk a szélvédőn át, vagy végleg kivonjuk a forgalomból kocsit, azért még magasabb pontszám jár.

Alacsonyan szállnak a piros sportautók, eső lesz. (E havi rejtvényünk: hányszor használtuk ezt a képaláírást az elmúlt egy évben?)

ESZELŐS UGRATÁSOK

A játékmenet a fentebb felsoroltaknak hála elég sokszínű, sőt kihívással teli. Ellenfeleink nem csalnak az érdekünkben, nem várnak be folyton, mint a Need for Speedekben; itt bizony két komolyabb ütközés után már semmi esélyünk sincs, hogy utolérjük őket (annak ellenére, hogy alkalmanként ők is hibáznak, ráadásul rendszerint azokon a helyeken, ahol mi is belefutunk egy-egy buktatóba). Ha jól megyünk, okosan használjuk a turbózási lehetőségeinket – amit a trükközésekért, trancsírozásokért kapunk –, taktikus módon terepakadályokat sodrunk az ideális ívekre, akár negyed pályányira is elhúzhatunk riválisainktól. A Flatout nem teszi mesterségesen „izgalmassá" a játékmenetet azzal, hogy bármilyen jól megyünk, előbb-utóbb biztosan felzárkóznak mögénk – igaz, a későbbi pályákon már elszakadni se tudunk igazán az egyre erősödő mezőnytől. A bajnokság szokásos módon több versenyből álló turnusokra van osztva, amik mellett található extra kaszkadőr-szerű megmérettetés is. A marketingkampányban egy tucat ilyen speciális próbatételt külön játékmódokként tüntettek fel, de sajnos ez erős túlzásnak tekinthető. Mindegyik eszement „verseny" lényege, hogy verdánkból minél pontosabban „lőjük ki" a sofőrünket, aki látványos repüléssel próbálja elérni célját. Már most várjuk az első pert, amiben a Flatoutot teszik felelőssé a biztonsági öv kikapcsolva hagyása miatt…

Vajon a fentről történő előzéseknél a jobb-, vagy a balkézszabály van érvényben?

Egyszer minél távolabbra, máskor minél magasabbra kell eljuttatnunk szerencsétlen, elég gyenge, rongybaba fizikával rendelkező sofőrünket, de található néhány még agyamentebb

mód is. Repüljünk át minél több tűzkarikán, lőjünk darts-táblára vele, üssünk le vele minél több bowling bábut, de egy igen egyedi autós pókerezésben is részt vehetünk – a kilőtt emberünkkel eltalált lapokat kapjuk meg... Ezek a játékmódok minden csűrés-csavarás ellenére teljesen ugyanúgy épülnek fel: pár másodperces gyorsítás, esetleg kerülgetés után egy gombot nyomva tartva határozhatjuk meg kilövési szögünket, az irány és sebesség pedig attól függ, hogyan és milyen sebességgel sikerült kocsinkkal irányba állni. Nem bonyolult rendszer, mégis elég sokat kell gyakorolnunk, ha a dobogóra szeretnénk állni, mert ellenfeleink rendszerint igen magas pontszámokkal kápráztatnak el, vagy éppen dühítenek fel.

A bajnokságban nyert pénzösszegeket természetesen nem a játék kiadójánál válthatjuk be valódi valutára, hanem új autókat vehetünk rajta, illetve a meglevőket tuningolhatjuk tovább. Sajnos itt sem vitték túlzásba a lehetőségek számát: összesen hat alkatrészt cserélhetünk le folyamatosan enyhén javuló kütyükre, amik közt még csak választanunk se kell, mert csaknem mindegyik felfér a verdánkra. Ráadásul kocsink külsejét ezek semmilyen észrevehető módon nem befolyásolják. Helyenként elég érdekes árakat találunk, sőt, egy kreatív lehúzási mód keretében régi autóinkat el sem adhatjuk, így elég sokat kell verseneznünk, ha új kárpitot szeretnénk érezni magunk alatt.

Most pedig ömlesztve néhány további súlyos negatívum. Nagyon hiányoltam, hogy a játékot szinte semmiben nem lehet konfigurálni. Nehézségi szintet nem tudunk beállítani még az egyszerű versenyek esetén sem, sőt a körök vagy ellenfeleink számát se határozhatjuk meg. Némi napszakváltakozást, urambocsá' időjárási effekteket is tehettek volna a játékba, a puritán menü pedig hosszútávon szintén kicsit illúziórombolóan hat. Szintén nem lett volna rossz egy normális tanító mód, mert így a versenyeken sok alapvető dolgot magunknak kell kitapasztalnunk.

info

A Bugbear weboldalán (www.bugbear.fi) igen olvasmányos, blogszerű írásokat találunk a fejlesztésről: érdemes belenézni ha érdekelnek egy játék készítésének kulisszatitkai.

TÖRÉS ÉS ROCK MINDENÜTT

Annak ellenére, hogy a második rész alapvetően az első Flatout rész grafikus motorját használja, a látványvilággal kapcsolatban semmilyen hiányosságot nem tapasztalunk, sőt! A kocsik még az előző résznél is gyönyörűbben modellezettek és fantasztikusan látványosan leamortizálhatóak, a tereptárgyak szintén elég részletesen lettek képernyőre vive. Még a terep is elég változatos, nem ugyanazok a fák és házak suhannak el mellettünk folyamatosan, és a háttérkörnyezet is igen változatos. Ezek ellenére a grafikából, a gyönyörű kocsikat leszámítva valahogy hiányzik a stílus, a művésziség, nem áraszt valahogy igazi hangulatot, amihez pedig nem kellenek poligonhegyek sem, mint azt a Crashday is bebizonyította. Szintén hiányoltam, hogy az alkalmankénti látványos naplementét és az alagutakat kivéve szinte semmi fény-árnyék hatás nincs a játékban, a belső helyszíneken pont ugyanolyan a megvilágítás, mintha a szabadban száguldanánk, és az a néhány nagyobb tereptárgy is csak alig észrevehető árnyékot vet. Az ütközések és robbanások feldobják az összképet, bár ezeknél meg a brutális hangeffektusokat hiányoltam, mert így valahogy nem túl hihető hogy most aztán tényleg százötvennel száguldottunk bele a benzinszállítóba.

A zenei aláfestéssel kapcsolatban hasonlóan vegyes érzéseim vannak. A zene alapvetően hozzájárul és meghatározza a játék hangulatát, ez pedig esetünkben kizárólag populárisabb stílust képviselő rock számokból épül fel. Nem csak amiatt lett elegem a sok brit, Szigetet idéző együttesből, mert személy szerint inkább az elektro stílusokat részesítem előnyben, hanem mert túlságosan is egy kaptafára épülő számok kerültek a játék alá. Kis túlzással olyan, mintha egy-két együttes játszotta volna fel az összes számot, pedig a credits listán kereken tizenöt rockbanda nevét olvashatjuk, köztük Rob Zombie-ét és a Megadeath-ét is. A környezeti hangok megalkotására az ordító rockzene mellett hallhatóan csak minimális erőfeszítést tettek, bár a folyamatosan búgó és karambolozó verdák mellett ezekre amúgy se nagyon figyelnénk oda.

FLATT?

Az Outrun után ismét egy belevalós arcade autóverseny látott napvilágot PC-inken, ami önmagában is örömteli esemény. Kicsit kevés játékmód van, de azt a kettőt jó ideig eltart majd kitapasztalnunk, a felhőtlen roncsderbik pedig tökéletes kikapcsolódásként szolgálnak a forró nyári napok alatt. Hideg sör (opcionálisan üdítő) mellett fogyasztandó.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Szórakoztató száguldás király fizikával, brutális törésekkel, eszement játékmódokkal, jó hangulattal - kár hogy rengeteg apró hiba csorbítja a játékélményt és a végeredmény túl sokáig nem köti le az ember fiát...

GREG5

PRO: Gyönyörűen rombolható autók és terep eszement játékmódokkal és kihívást jelentő AI-val

KONTRA: Kevés játékmód és konfigurálási lehetőség van, pár délután után egyhangúvá válik.

8.0

ÖSSZEGZÉS: Belevaló roncsderbi kissé kevés játékmóddal, gyönyörű törésekkel és zúzós rockkal Felhőtlen szórakozást nyújt ideig-óráig.

GÉPIGÉNY: P3 1.5 GHz, 64 MB VRAM, 256 MB RAM, 4 GB HDD

FLATOUT	85%
OUTRUN 2006	81%
NFS MOST WANTED	93%

Sírjon az ördög!

DEVIL MAY CRY 3

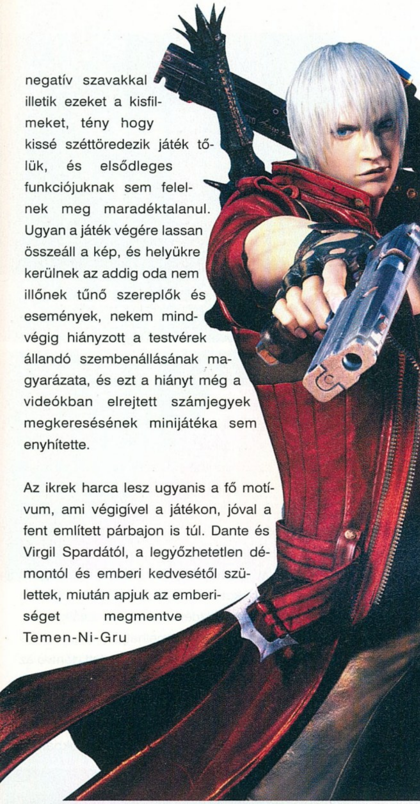
fejlesztő > Capcom kiadó > Ubisoft web > www.devilmaycry.com írta · Jatfield

A japán Capcom – melynek neve a kapszula és computer szavakból született 1979-ben – az egyik legrégebbi és legnagyobb játéktermi illetve konzolos fejlesztőstúdió és kiadó cég. Számos olyan sorozatot adtak a játékvilágnak, amiknek nevei a PC-sek számára is ismerősen csenghetnek, mint a Megaman, a Street Fighter vagy a Resident Evil.

A fejlesztő cég történetéből és az újonnan megjelenő játékaik neve után álló magas sorszámokból egyértelműen látszik, hogy nem szeretnek változtatni a jól bevált recepteken. Néha azonban megszalad a fejlesztők keze, amikor a soron következő folytatáson dolgoznak; egy ilyen botlásból született a Devil May Cry széria is, amikor egy Resident Evil-játék korai kutatómunkájának gyümölcse nem a kukában landolt, hanem egy másik játék tervezőasztalán. Azóta Dante kalandjai is felnőttek az esernyős cég gonosztetteit feldolgozó horrorsorozat sikereihez, ám azzal ellentétben számítógépen még nem tette tiszteletét egyik rész sem. Ennek talán az lehet az oka, hogy ennek a színtiszta csihipuhi akciójáték műfajnak nincsenek igazi hagyományai PC-n (az irányítás átírásának kényelmetlenségéről nem is beszélve), így joggal félhetnek a kiadók, hogy a korábban konzolon mindent letaroló termék a számítógépes játékosok számára rétegjátéknak, kuriózumnak bizonyul. A Capcom most azonban megtette a vakmerő lépést, és elhozta számunkra a stílus egyik nagyágyúját.

DÉMONOID TÁJFUN

A főhőssel majdani démonirtó irodájában ismerkedünk meg, amint egy félig elfogyasztott pizza fölött meditálva próbálja kiagyalni cége nevét – amikor egy rejtélyes kopasz fickó bukkan fel íróasztala előtt, egy meghívóval a testvérétől egy holdfényes párbajra. Mielőtt Dante magára öltené hosszú, vörös kabátját, egyértelművé válik, hogy nem ez a ruhadarab az egyetlen, amiben a Trigun című rajzfilmsorozat főszereplőjére emlékeztet. Féldémon hősünk személyisége is hasonlóan hasadozott: egyik pillanatban kőkemény harcosként a létező leglátványosabb mozdulatokkal kápráztatja el a passzivitásra kényszerülő játékost, míg a másikban eszeveszetten gyermetegen viselkedve csal önkéntelen mosolyt a megfigyelő arcára. Az átvezető animációk a játék végéig ezt a koreográfiát követik, felüdülést nyújtva a világ megmentésén való szorgoskodásból. Bár az utolsók között lennék, akik



negatív szavakkal illetik ezeket a kisfilmeket, tény hogy kissé széttöredezik játék tőlük, és elsődleges funkciójuknak sem felelnek meg maradéktalanul. Ugyan a játék végére lassan összeáll a kép, és helyükre kerülnek az addig oda nem illőnek tűnő szereplők és események, nekem mindvégig hiányzott a testvérek állandó szembenállásának magyarázata, és ezt a hiányt még a videókban elrejtett számjegyek megkeresésének minijátéka sem enyhítette.

Az ikrek harca lesz ugyanis a fő motívum, ami végigível a játékon, jóval a fent említett párbajon is túl. Dante és Virgil Spardától, a legyőzhetetlen démontól és emberi kedvesétől születtek, miután apjuk az emberiséget megmentve Temen-Ni-Gru tornyába zárta az átjárót a démonok világába. Ez az a torony, amely túlvilági rémségeket ontva emelkedik ki a földből egy saroknyira Dante irodájától, és ezt felhasználva akarja testvére és annak kopasz segédje a végbe taszítani a világot. A démonok világához vonzódó Virgil és az emberi énje által motivált fivére között lezajló végső ütközetig azonban számos alsóbbrendű rémségen kell átverekednie magát hősünknek. Szerencsére nemcsak borzalmak várnak rá, a későbbiekben a torony meglepően népesnek bizonyul, mivel ellenfeleinken kívül összefutunk egy hasonlóan titokzatos, leginkább Lady néven emlegetett lánnyal és egy bohócjelmezbe öltözött ámokfutóval, akiknek a későbbiek során szintén kulcsszerep jut.

Mitért SE?

Mivel PC-n nem jelent meg az alapkiadás, meglepő lehet, hogy ezen a platformon is megkapta a Special Edition jelzőt a játék. Lássuk, mit nem kell hiányolnunk belőle! Csak ebben a változatban találjuk meg a végigjátszás után elérhető Bloody Palace módot, és Vergilt mint választható karaktert. Talán az ő jelenlétét egyensúlyozza, hogy az idegesítő bohócot is elpáholhatjuk több alkalommal, aki az alapverzióban csak mint nem interaktív szereplő jelent meg. A legfontosabb változtatást mégis az arany gömbök jelentik, ezek híján ugyanis Dante minden halála után a pályák elejéről és üres zsebekkel kellene folytatni a játékot, és feltámasztani sem lenne lehetőségünk. Némi kárörömre adhat okot, hogy az európai PS2-tulajok szeptember végéig várhatják a játék megjelenését, ők addig kénytelenek beérni a nem annyira Special Editionnel, vagy átalakítót ragadva számítógépükre csatlakoztatni a kontrollert.

DANTE ÉS A POKOLI TORONY

Az ellenünk özönlő pokolfattyak végtelen serege ellen első ránézésre úgy tűnik, csak az agyatlan vagdalkozás vezet eredményre – majd másodikra is, mivel a pályákat benépesítő gyalogdémonok halomba vágása nem igényel különösebb

Felújítandó állapotú ingatlan remek kilátással... na de a szomszédságot senki nem említette!

fejtörést, sőt komoly veszélyt sem jelentenek. Így nemcsak a harci helyzetek látványa emlékeztet a Bud Spencer-Terence Hill filmek tömegjeleneteire, de megoldásuk is hasonló az örökzöld alkotásokban látottakhoz. A pályák végén ránk leselkedő főszörnyekbe viszont már hamar beletörhet a bicskánk, ha ilyen meggondolatlan megközelítést alkalmazunk. Ezek az ellenfelek amellett, hogy nagyokat csapnak és sokat bírnak a válaszból akkor is, ha nem kenyérrel kínáljuk őket, csakis taktikus és óvatos harcmodorral győzhetők le.

Nem is illene Dante stílusához, de a küzdelmek elől lehetőség sincs elfutni, ugyanis az egérutakat többnyire kék vagy piros erőterek védik attól függően, hogy logikai vagy harci feladvány elé állítja a torony hősünket. Utóbbi esetben az előbb ecsetelt lehetőségek tárulnak elénk, de a fejtörőkkel sem változik sokat a szituáció, többnyire annyit csupán, hogy nem démonok koponyáját, hanem tárgyakat kell szétverni a megoldáshoz, amit néhány, más játékokból már jól ismert fénysugár-terelgetős feladvány tarkít. E leckéknek a vérontással megoldható helyzetekhez viszonyított aránya azonban még az alkalmanként felbukkanó ügyességi pályarészekkel együtt véve is elenyésző – de ez nem jelenti azt, hogy unalmasak lennének a helyszínek. Egyrészt maga a torony is kellően érdekes szerkezet, de azon kívül bejárjuk még a játék során egy bálnadémon bendőjét, és magát a poklot is, miközben (PS2-átirat mivoltához mérten) egészen lenyűgöző látvány tárul a szemünk elé olykor-olykor.
Ráadásul útvonalunk kiválasztásában némi szabadságot is kapunk: alkalmanként magunk választhatjuk meg, hogy bizonyos kihívásokkal milyen sorrendben küzdünk meg, sőt némelyek elől meg is futamodhatunk. A további kalandokra vágyó és gyűjtőszenvedéllyel megáldott játékosok viszont grátisz izgalmakat is átélhetnek az opcionálisan választható küzdelmekkel a torony házibolondja ellen vagy a jól elrejtett titkos küldetéseket felkutatva.

info

A Devil May Cry eredeti, japán verziói is angol szinkront használnak. A fura döntés okát nem ismerjük, de a játék ettől függetlenül sikeres a szigetországban is...

A POKOLBAN IS ÚR

Az igazi változatosságot leginkább maga a harcrendszer jelenti a játék során. Dante számára nemcsak fegyverek, de küzdőstílusok végtelen sora is rendelkezésre áll, bár mint általában, ez a „végtelen" most is relatív. A stílusokból hat, közelharci és lőfegyverekből pedig öt-öt darab tűnik megszámlálhatatlannak ezúttal – mégpedig azért, mert ritkán van szükség arra, hogy váltogassuk őket, ragyogóan el lehet boldogulni a kedvencnek választott eszközökkel is, még ha alkalmanként meg is spórolhatnánk egy-egy pályarész újrakezdését némi változtatással. Éppen ezért nem hat szűkösnek a végigjátszás után játszható karakterként választható Virgil rendelkezésére álló egyetlen stílus sem. Az újrajátszhatóság növelése mellett annyi haszna még van a széles választéknak, hogy sohasem érezzük azt, ami számos más játékban előfordul: hogy a kaland végére elfogyott minden újdonság, amit a játék nyújtani tud, a fejlesztésre sem tudunk többé költeni, csak ülünk a felhalmozott javakon.

A Devil May Cryban használatos valutát vörös gömbök képében kapjuk elhullott ellenfeleinktől, ezeket felhasználva vásárolhatunk fejlesztéseket a pályák között és az utunkba eső homokórás szobroknál fegyvereinkhez, vagy a harci stílusok csiszolásához. Bár első pillantásra bőségesnek tűnhet az ellátmány, érdemes óvatosnak lenni a költekezéssel, a piac szabályai a démonokra is érvényesek: ha túl nagy keresletet prezentálunk, felsrófolják az árakat, megnehezítve a későbbi pályákon a dolgunkat. További gömbök segítségével növelhetjük ideiglenesen az ellenfeleink által lecsökkentett, vagy véglegesen a maximális életerőnket és a játék közepe táján elnyert démoni alak fenntartásához szükséges mágiatartalékunkat – a legfontosabbnak pedig az arany és sárga gömböket találhatjuk, melyekkel rögtön a játék elején egy kérdés formájában találkozunk. Előbbit választva megkímélhetjük magunkat a teljes újrakezdéstől, míg utóbbi mellett döntve az alapkiadás szerinti szabályokkal játszhatunk, és a feltámasztás képességét biztosító aranyszínűek helyett azokat a sárga golyókat kutathatjuk a statikus kamera szeme elől elrejtett zugokban és

Aktuális ellenfelünknek akkora öntöttvas szerelvény nőtt a hátára, hogy Dante nem is mer odanézni

Pillanatokon belül egy újabb súlyos genetikai anomália vizsgálatának lehetőségétől fosztjuk meg a tudományt

utunkból kieső sikátorokban, amelyek segítségével elkerülhetjük a pályák teljes újrajátszását.

Hiába azonban minden igyekezet, hosszú távon bizony megunható az állandóan ugyanabban a sorrendben ismétlődő szituációk sora. Ezt a monotonitást oldják ugyan a korábban említett variációs lehetőségek, de még a történet befejeztével feltáruló újabb módok, mint a ránk tízezer pályán keresztül szörnyeket ontó Bloody Palace nevű aréna és Virgil irányításának lehetősége sem kecsegtet további több tucat Drevil May Cryjal töltött órával.

Démoni színjáték

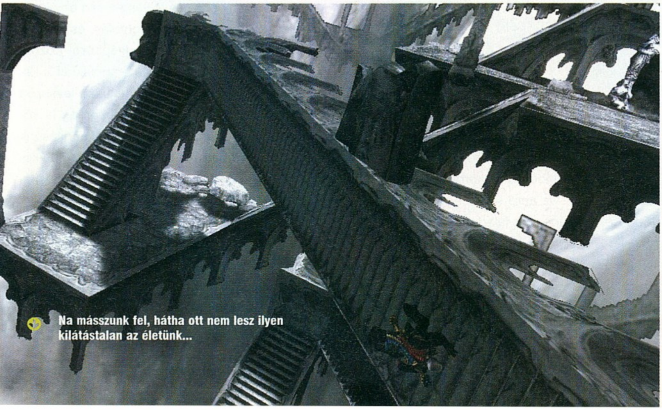
Többeknek is feltűnhetett, hogy a játék nem csak a főszereplő nevében kötődik az Isteni színjátékhoz, de a játék más szereplői, sőt egyes jelenetei is a híres irodalmi művet idézik: mint például a pokolban élő Virgil, a női főszereplő vagy a harmadik pályán felbukkanó második főellenség. Az érdeklődők további utalásokat találhatnak a játékban a kereszténység túl a hindu, iszlám, sőt az ír mitológiára is.

ÍTÉLET

Konzolátiratról lévén szó, már előre felkészültem a szokásos nehézségekre az irányítással, de meglepő módon egészen jól lehet boldogulni gamepad nélkül is (ugyan érezni, hogy nem billentyűzetre komponálták a játékot, és ahelyett, hogy az előttük álló példákon elborzadva átgondolták volna a kontrollerre komponált irányítást, egy az egyben ültették klaviatúrára). Természetesen analóg gamepad használata továbbra is erősen ajánlott, de túltéve magunkat a kezdeti nehézségeken, és megálljt parancsolva az elkalandozó ujjaknak, elirányítható külső eszköz nélkül is.

Jól ismert probléma az ilyen játékoknál az is, hogy a neki kiosztott idő végére jár a jó öreg Playstation 2, és ez elsősorban a grafikán látszik. Művészileg minden tőlük telhetőt megtettek a fejlesztők, hogy lenyűgözzenek bennünket, és ez gyakran sikerül is, a végeredmény azonban mégis az, hogy az elmosódott textúrák, és a látványos effektek hiánya mély nyomot hagy a játékosban, akármennyire is ügyesen bántak a Capcomnál a csekély képességű konzol tartalékaival. A hangokat illetően szerencsére nem olyan feltűnőek a szűkre szabott korlátok, és a szorgos készítők nem is hagyták, hogy összetalálkozzunk velük. Az eddig csak alacsony besorolású filmekben és sorozatokban domborító szinkronszínészek, ha nem is emlékezetes, de kielégítő alakítást nyújtanak, és ugyanez mondható el a fegyverek és szörnyek által keltett zajokról is. Sajnos a játék során felcsendülő zenék mennyisége kicsit kevés ahhoz, hogy végig azt a hatást érezzük, mint első felcsendülésükkor, de még így is nehezen feledhetők például a harcokat kísérő metálos futamok.

A hatalmas siker várhatóan elmarad, ám ez nem jelenti azt, hogy nem ér meg 15-20 órát az életünkből a játék. Az egyedi hangulat és a számítógépen ritkán látott játékmenet miatt kár lenne csukott szemmel elmenni mellette az akciójátékok szerelmeseinek, még ha emlékeikben csupán különleges távol-keleti ínyencségként is fog élni Dante története.



Na másszunk fel, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk...

PC GURU

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Devil May Cry PC-verziója biztosan nem fogja úgy lenyűgözni a közönséget, mint Playstation2-ön tette, de aki rászánja magát, nem fog csalódni - kellemes időtöltés lehet az esős nyári délutánokra.

JATFIELD

PRO: Őrült akciójáték még őrültebb főhőssel

KONTRA: Kissé egysíkúba hajló játékmenet és elsietett cselekmény, konzolport-problémák

8.2

ÖSSZEGZÉS: Kellemes időtöltés egy PC-n egyre ritkábbnak számító műfajban - de annyira azért nem jó, hogy pár hónap múlva is emlékezzünk rá.

GÉPIGÉNY: P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

CONSTANTINE	62%
ONIMUSHA 3	74%
PRINCE OF PERSIA 3	92%

Rome: TOTAL WAR ALEXANDER

fejlesztő > Creative Assembly kiadó > Sega web > www.totalwar.com irta · Duncan

A Creative Assembly '87 óta ténykedik a játékiparban, a korai időkben a sportjátékok területén számítottak nagyágyúnak (az ő nevükhöz fűződik például az első FIFA), aztán a Shogun 2000-ben mindent megváltoztatott és a stratégák kedvencévé tette a csapatot. Azóta a Total War sorozaton dolgoznak (immár egy éve a Sega tulajdonában).

A Creative Assembly tartotta magát jó szokásához, és a Rome: Total War mellé tavaly ősszel menetrendszerűen barkácsolt egy kiegészítőt, Barbarian Invasion címmel. Mivel az év végére várható Medieval 2-ből már hullámokban jönnek az állkapocslazító videók, kissé váratlan volt a Rome-hoz készült második ajándékcsomag, az Alexander eljövetele. Már csak azért is, mert a Total War sorozat korábbi epizódjaihoz rendszerint csak egy korong érkezett bónuszba, a rajongók pedig valahogy mindig elszórakoztatták magukat az otthon maszekolt ultra-platinum-realism modokkal, így várva ki az aktuális folytatást. Az új tulajdonos Sega azzal próbálja most megköszönni a sorozathoz hű játékosok támogatását, hogy lehetővé tette a Creative számára ennek az online letölthető kiegészítőnek az elkészítését.

JÓKAI UTCA 27 SZÁM ALATTI LAKOS

A menü színvilágát megpillantva az emberben erős gyanú támad, hogy Sándor jellemét az alkotók Oliver Stone filmjéből mintázták, minthogy az egész háttér lila ködben úszik. Bár a kiegészítő – címéből is adódóan – gyakorlatilag egy ember munkássága körül forog, semmiféle animáció nem utal a dicső történelemre. Elindítjuk a kampányt, mire előbukkan a stratégiai térkép, és Nagy Sándor in medias res már ott áll a pusztában. Ez pór.

A történetet nyilván mindenki ismeri: élt az ókorban egy Sándor nevű ember (vagy ahogy a görögök mondták, Megas Alexandros), aki a makedón seregek élén gyakorlatilag mindent elfoglalt, amit a Krisztus előtti 4. században érdemes volt. Ráadásul mindezt még a 33. születésnapja előtt tette, biztosítva ezzel helyét a későbbi civilizációk minden tankönyvében. Feladatunk tehát az, hogy II. Philippos makedón király halálát kö-

vetően fia, Nagy Sándor bőrébe bújva elfoglaljunk 30 tartományt, köztük azon területeket, melyeket a legendás uralkodó a valóságban is meghódított. Mindezt 100 körön belül kell realizálnunk, és ez az apró korlát egyben elképesztően meg is nehezíti a feladatunkat.

A kampányban kizárólag Alexander seregeit vezethetjük harcba, az ellenségként feltűnő perzsák, indiaiak és barbárok csak eltaposandó vadakként szerepelnek, sajnos egyikük sem játszható. Még szövetségesként sem tudhatjuk magunk mellett ezeket a népeket, mivel a diplomáciát a készítők egy laza mozdulattal kipenderítették a játékból. Nem kapunk még ízelítőt sem az új szemléletű diplomáciai rendszerből, amelyet az év végén érkező Medieval 2-höz annyira ígérnek.

Ami a játék menetét illeti, amilyen rövid, annyira nehéz is. Jól meg kell fontolnunk, miként használjuk fel birodalmunk erőforrásait, mert a biztos anyagi háttér, és a hátországban stabilan működő államok legalább annyira fontosak, mint a seregek folyamatos felállítása és az utánpótlás. A játék kezdetén csupán két, gazdaságilag gyenge régiót tartunk irányításunk alatt, és folyamatosan egyensúlyoznunk kell a gyors előrenyomulás, és a megszerzett tartományok szilárd kiépítése között. Szükséges lehet, hogy még a korábbiaknál is kevesebbszer használjunk automatikusan lejátszott csatákat, hiszen olyankor az a seregmag is komoly veszteséget szenvedhet, amely a hódításunk záloga, és amelyet magunk tudatosan és hatékonyan óvnánk az ütközetben. A szünet nélkül érkező, hallatlan méretű perzsa hadakat csak akkor van esélyünk legyűrni, ha minden csatában minimalizáljuk legértékesebb csapataink veszteségeit. A játék a kampány végigjátszásához ugyanazt az útvonalat javasolja, amit Sándor a valóságban is bejárt, érdemes is követnünk ezt, szinte kizárólag így lehet meghódítani a hatalmas területet.

Noha elég sok ostromot fogunk lejátszani (ha nyerni akarunk, értelemszerűen legalább 28-at), az ellenség a nyílt ütközeteket is valamivel bátrabban vállalja az eddigieknél. Nem habozik a támadással, ha nagyjából azonos méretű seregek állnak egymással szemben – bár ez kimeríthetetlen tartalékait tekintve nem nagy vakmerőség.

MESTERSÉGES ÉRTELEM

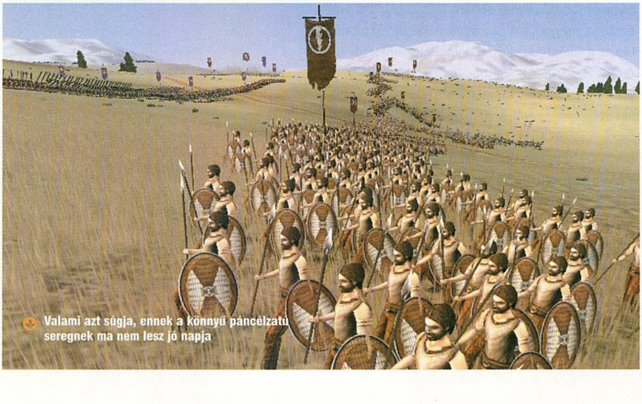
A sorozat egyik gyengéjének számító, sokat kritizált harctéri intelligencián már a Barbarian Invasionban is javítottak, ahhoz képest viszont most nem sok újdonságot állapítottam meg. Mindenképpen pozitívum, hogy egy kedvezőnek tűnő védekező pozícióból nehéz kizökkenteni, és támadásra ösztönözni az ellenfelet, de egy gyors manőverrel még mindig könnyen megzavarható. Nemegyszer történt, hogy kis számú lovassággal, a szárnyon végrehajtott, alapjában véve esélytelen támadásomra a gép azzal reagált, hogy az egész hadrendjét megbontotta, és a teljes seregével le-föl kezdett manőverezni. A válaszul érkező frontális gyalogsági rohamot persze már képtelen volt kivédeni… Az ellenséges tábornok még mindig előszeretettel indít öngyilkos rohamot, és nyársalja fel magát a falanx lándzsáin, lehetőleg a csata első percében. Az AI kapcsán tehát leginkább úgy fogalmaznék: lassan, de alakul.

Brian Blessed

Brian Blessed neve bizonyára kevesek számára ismerős, pedig színpadról indult karrierje alatt több mint száz mozi- és tv filmben szerepelt. Patrick Stewart gyermekkori jó barátja bámulatos profizmussal narrátorkodik az Alexanderben. Nem mellesleg játszott a Nagy Sándor életéről szóló Oliver Stone féle moziban is. Ő volt a birkózóedző…

A szokásos szimpatikus változatosságot jelentik a játékban a katonai egységek, melyeket ismét sikerült pontosan a „történelmi hűség, változatosság, használhatóság" tengelyre illeszteniük a fejlesztőknek. A görög, perzsa, és indiai seregekben összesen 60 újfajta csapatot találunk. A híres Nagy Sándor-féle falanxharcosok (phalangist) jellegzetes hosszú lándzsáikkal, nehéz páncélokba öltözve uralják a csatatereket, de szerepet kap az Age of sorozatból is ismerős hypaspist, és a makedón lovasság (companion cavalry) is. Íjászokból viszont híján leszünk világhódító kalandunkban. A perzsáknál a Rome-ból már ismert egységek mellett számos újdonságra akadunk, például a kőkemény phrügiai nehézgyalogságra, vagy a bactriai, és a hyrcaniai páncélos lovasokra.

A Historical Battle szekcióban Nagy Sándor legendás csatái közül játszhatunk le hatot, történelem hű körülmények között. Az első, kairóneai ütközetben a lovasságot vezethetjük Philippos király oldalán, de a teljesített küldetések révén mindig megkapjuk az újabbakat, szigorúan kronológiai sorrendben. Ily módon mégiscsak bemutatásra kerül Nagy Sándor hódító útja, mivel a csaták előtti részletes bemutatóból tájékozódhatunk az egykori ütközetek valódi körülményeiről, Brian Blessed nagyszerű tolmácsolásában.


Valami azt súgja, ennek a könnyű páncélzatú seregnek ma nem lesz jó napja

Újdonság a Tournament Battle, amely a netes multiplayerbe lehel némi életet. Lehetőséget ad ugyanis a játékosoknak arra, hogy három vagy öt csatából álló sorozatban mérjék össze tudásukat ketten, vagy akár négyen. Néhány szót érdemes a grafikáról is ejtenünk, bár arra nyilván senki nem számított, hogy a Medieval 2 hegesztése közben a Creative-nál az Alexander kipofozásával fognak kínlódni. Hát nem is. A játék tulajdonképpen ugyanúgy néz ki, mint a Barbarian Invasion, de ezzel együtt legalább a gépigény is maradt a régiben.

MOST AKKOR MI EZ?

Az Alexander több szempontból is kakukktojás a Total War kiadványok tükrében. Egyrészt nem tartalmaz tucatnyi új játszható népet, mint a korábbiak, ehelyett csak egyetlen rövidre szabott hadjáratot kapunk. Másrészt – ennél váratlanabb újításként – nem szerepel a címében a hagyományos „invasion" kifejezés… Végül engedtessék meg, hogy megemlékezzek személyes vesszőparipámról, a csaták kimentésének, majd visszanézésének hallatlanul sikeres, és élvezetes opciójáról, melyet a készítők a Medieval óta bojkottálnak. Az ütközetek még mindig csupán a Quick Battle-ben menthetők ki, a kampányban vívott küzdelmeinket továbbra sem nézhetjük vissza. Roppant villám sújtsa a felelőst, ha a Medieval 2-ben ez nem lesz orvosolva!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Egy kiegészítőnek nem az a dolga, hogy új perspektívát nyisson. Az elvárható változatosságot pedig szerintem hozza az Alexander.

DUNCAN

PRO: Sok új egység, új területek, Total War

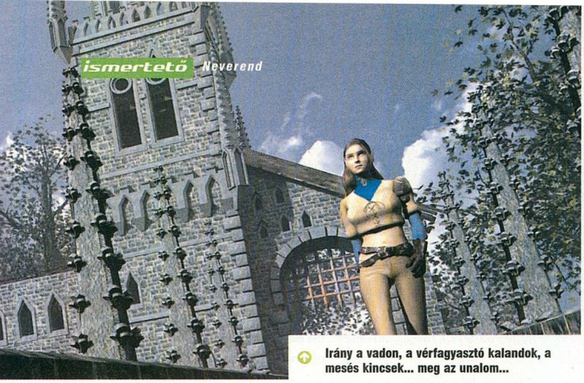
HONTRA: Nagyon nehéz, és az időlimit

8.4

ÖSSZEGZÉS: Az Alexandert a helyén kell kezelni: olcsó, egy kampányos kedvesség a rajongóknak, enyhítendő a Medieval 2-re való várakozás kínjait.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD, Rome Total War alapjáték

BARBARIAN INVASION	84%
VIKING INVASION	85%
MONGOL INVASION	81%



Irány a vadon, a vérfagyasztó kalandok, a mesés kincsek... meg az unalom...

NEVEREND

fejlesztő > Mayhem kiadó > D2D web > www.neverend-game.com

A szlovák Mayhem két korábbi fejlesztőcsapat összeolvadásából jött létre 1998-ban. Fejlesztőként olyan játékok fűződnek a nevükhöz, mint az Empire of Magic vagy a Shadow Vault, de ezeken kívül legalább hat játékban dolgoztak be, főleg a grafikusaik. A Neverend patch-elgetése mellett egy Vampire Story nevű RPG-n és a Return to Lost Island című kalandjátékon dolgoznak.

Tavaly még úgy hirdettük meg ezt az évet, hogy végre eljön a szerepjátékosok ideje – aztán egyelőre csak az Oblivionhoz volt szerencsénk. A szlovák fejlesztőstúdió ezt a helyzetet lovagolta meg, amikor angolul is piacra dobták a Németországban már tavaly megjelent Neverendet.

OLCSÓ MESE

A Neverend legnagyobb előnye, hogy fél áron került forgalomba – a rossz hír meg az, hogy ennek bizony megvannak az okai... Talán nem szép dolog egy ilyen, eleve budget-kategóriás játékról leszedni a keresztvizet, no de hát csak azért nem fogom elhallgatni panaszaimat, mert a játék olcsó.

A sztori meglehetősen kesze-kusza: egy Agavaen nevű, hatalmát – és szárnyait – vesztett tündért fogunk irányítani, akinek az a célja, hogy visszanyerje régi képességeit. Meglehetősen alacsonyról indul, egy tolvajbandában tölt be afféle mindenes szerepet. Egyik reggel arra ébred, hogy a haverok pár kivétellel leléptek, és még az amulettjét is lenyúlták. Az első jó öt óra az ő kergetésükről szól, aztán előtérbe kerül a világmegmentés – avagy a világuralom megszerzése, hiszen leányunk átállhat a sötét oldalra is.

HARC A LELKE MINDENNEK

A játék dobozán öles betűk hirdetik, hogy a harc leginkább a Final Fantasy-féle rendszerhez hasonlít, ám ne dőljünk be, ez csak a lehető legtágabb értelmezés szerint igaz. Valójában arról van szó, hogy minden cselekedetünk X időbe kerül (egy varázsital legurítása nem sokba, egy kétkezes baltával előadott támadás viszont sok türelmet igényel), és egy rettentő otromba kijelző mutatja a képernyő alján, hogy ez mikor jár le, felül pedig azt láthatjuk, hogy az ellenfelek mikor következnek.

Ez elméletben talán működik, ám a gyakorlatban azt jelenti, hogy rengeteget kell várnunk, mire hősnőnk végrehajtja a kitűzött feladatokat, ráadásul túl sokat még tíz óra játékidő után se nagyon tudunk trükközni: a támadási opciók az épp kézben tartott fegyvertől függenek, de négy-öt lehetőségnél sosem lesz több. Ott van aztán a mágia, ami az egyik legelbaltázottabb része a játéknak: a varázslatokat tekercsről tanuljuk meg, kis kövekből össze kell állítanunk ezek receptjeit, és minden varázslás e kis köveket fogyasztja. Néha persze szerzünk egy-egy újabb színes kavicsot, ám azok túl értékesek, hogy szimpla ellenfelek ellen elsüssük őket, így inkább tartalékol, kivár az ember.

RÚT KISKACSA

A meglepően jó zene mellett nincs sok pozitívuma a játéknak: a párbeszédek szinkronhangjairól süt az amatőrség, a térképen való mászkáláskor a grafika a '90-es éveket idézi, a küldetéseket nem lehet utólag áttekinteni (nincs questlog, még az aktív megbízások listáját sem látjuk), az irányítás szinte csak a billentyűzetre épül, és a játék borzasztó kiegyensúlyozatlan. Ha az első helyszínen letérünk az útról, rögvest trióban közlekedő ötödik szintű lények tépik szét pancser hősnőnket, ráadásul úgy általában túl sokszor halunk meg – taktikázni meg nem nagyon lehet, mert a harcok random alakulnak ki, a néha-néha felvehető társak pedig általában rövid úton elhalnak.

A fejlesztők 20-25 óra játékidőt ígérnek, nekem már az első óra után elegem volt a játékból, a tizediknél pedig inkább abbahagytam, nem volt kedvem tovább idegesíteni magam. Ha valaki nagyon-nagyon vágyik egy RPG-szerű játékra, tegyen egy próbát, de neki is inkább azt ajánlom, hogy kezdjen bele ismét egy régi klasszikusba. Planescape Torment, elő is veszlek ismét!

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A gyönyörű főmenünél még reménykedtem, de aztán hamar kiderült, hogy ez nem valami rejtett gyémánt – csak egy itt-ott jó megoldásokkal operáló, gyengécske, RPG-szerű valami...

GRATH

PRO: Egy ekkora RPG-vákuumban még ezzel is sokan eljátszogatnak.

KONTRA: Tulajdonképpen semmit nem csinál igazán jól...

6.2

ÖSSZEGZÉS: RPG-light, random csatákkal és zsákmánnyal, jó esetben is csak közepes megvalósítással.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

SEPTERRA CORE	94%
DARKSTONE	84%
SILVER	75%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

TISZTA ERŐBŐL NYÁR!

10 990,- Titan Quest | 9 990,- Prey | 11 990,- Heroes of Might & Magic 5 | Jön! CivCity: Rome*

Jön! Call of Duty 2 GOTY* | 4 990,- Blitzkrieg 2 | 6 990,- Oblivion (Elder S. 4) | 6 990,- Civilization 4 | Jön! Civ 4: Warlords*

5 990,- Crashday | 3 990,- Car Industries | 1 990,- Nexus | 4 990,- Lineage 2 | 3 890,- Battle for Middle Earth | 3 890,- Medal of Honor P.A.

1 990,- Praetorians | 1 990,- Thief 3 | Akció Movies* | Akció Quake 4* | Akció Doom 3* | Akció Call of Duty Deluxe*

7 Sins HUN 3 990
Act of War....2 990
Advent Rising....9 990
Afrika Korps vs D. HUN...1 910
Against Rome.... 950
Age of Empires 3 HUN.....6 990
Armies of Exigo HUN.......3 990
Arx Fatalis 950
Asterix és Obelix XXL......1 990
Auto Assault /online 7 990
Bard's Tale....3 990
Battlefield 1942 + 2 kieg .3 890
Battlefield Vietnam 3 890
BF 2 Euro Forces (kód) ...3 890
BF 2 Armored Fury (kód) 3 890
Beyond Divinity....1 990
Big Mutha Truckers 2 ......1 910
Black & White 2....11 490
B & W 2 Battle of Gods....4 890
Blazing Angels: Squad....6 990
Blitzkrieg....1 230
Blitzkrieg 2....4 990
Blood Rayne 2....9 990
Boiling Point HUN....5 990
Brothers in Arms HUN.....3 990
Call of Cthulhu 6 990
Call of Duty GOTY* ....Akció
Call of Duty United Off.* .Akció
Call of Duty Deluxe*........Akció
Call of Duty 2 GOTY*..........Jön
Car Industries HUN..........3 990
Cars (Verdák) 6 990
Champ. Manager 2006...11 990
Children of the Nile..........1 990
Chronicles of Riddick......2 990
Civilization 3*....Akció
Civilization 4....6 990
Civ 4: Warlords*....Jön
CivCity: Rome* ....Jön
Claw 950
Cold Fear 4 990
Cold War....4 990
Combat Flight Sim 2 ....3 490
Combat Mission: Overlord.990
Command&Conq. pakk ...7 190
C&C Generals Deluxe......3 830
Commandos 3.... 1 990
Commandos Strike For. ..8 990
Cossacks 2....7 670
Cossacks 2 Battle for E.* 5 990
Crashday HUN....5 990
Csatamágusok HUN 1 910
CSI 1....1 990
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. ...5 990
D-Day HUN....1 910
Da Vinci Code....7 990
Desperados 2 ....9 990
Diablo....950
Diablo 2 + Lord of Destr.. 2 990
Disney játékok....Hívj
Dino Crisis 2....1 910
Doom 3* ....Akció
Dragonshard 3 990
Dungeon Siege 2....6 990
Dungeons&Dragons onl..9 990
Egypt 3 HUN 3 830
Empire Earth HUN............1 990
Empire E. Art of C. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN.........6 990
Europa Universalis HUN 950
Europa Universalis 2 ....1 910
Faces of War*....Jön
Fahrenheit: Indigo Pr.......3 990
Far Cry 1 990
F.E.A.R. 4 990
FIFA 2005....3 890
FIFA 06 HUN 12 470
FIFA Manager 06............11 490
Fire Captain HUN 3 830
Flatout 2* 1 910
Flight Simulator 2004 ......9 990
FS 2004 Kiegészítők..........Hívj
Freelancer....2 390
Full Spectrum W: T. H. ..10 990
Getting Up 4 990
Ghost Recon 3 ....9 990
Glory of the Roman E.* ......Jön
Godfather (Keresztapa).11 990
Gorky Zero HUN....990
Gothic 2 ....1 990
Gothic 2 Night of Raven..2 990
Gothic 2 Gold 3 990
Grand Theft Auto 3*.........2 870
GTA Vice City 2 870
GTA San Andreas 6 990
Ground Control 2 HUN 1 910
GT Legends HUN 7 990
GTR (FIA GT R.) HUN.......3 990
GTI Racing HUN 5 990
Guild Wars (2006) 6 990
Guild Wars Factions 6 990
Gun* ....Akció
Gyűrűk U: Király v.tér......3 830
Gyűrűk Ura Harc Középf .3 890
Gy.U. Harc Középf.. 2. ...12 790
Half-Life 2 Episode One ..4 890
Halo....3 990

Hard Truck HUN....950
Harry Potter:Bölcsek k. ...3 830
HP 2 Titkok kamrája.........3 830
HP 3 Azkabani fogoly 3 830
HP 4 Tűz serlege............11 490
Hearts of Iron 2 ....1 910
Heavyweight Thunder 990
Heroes 3 Complete 1 910
Heroes of M&M 4 HUN.....1 910
Heroes 4 Complete HUN .3 890
Heroes of M&M 5 HUN...11 990
Hidden & Dang. 2 Gold*..Akció
Hitman Contracts....1 990
Hitman Blood Money 9 990
Homeworld 2 HUN 1 910
IL-2 Forgotten Battl HUN.1 990
Imperium Galactica 2 HU ...950
Jeanne D'Arc HUN 1 990
Jurassic Park Op. Gen. ...2 870
King Kong HUN....6 990
King of the Road.... 990
Knights&Merchants 2 H ..1 910
LEGO többféle,/db (evm).1 910
Lineage 2 /online....4 990
Lineage 2 + 15 napos k....6 990
Lineage 2 + 60 napos k..10 990
Mafia* ....Akció
Majestic Chess....1 990
Mahjongg Variety Pack 2 1 430
Matrix: Path of Neo 3 990
Medal of Honor Warchst .3 890
Medal of Honor Pacific*...3 890
Medieval Lords HUN........3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.2 870
Micro Machines 4*..............Jön
Monopoly Tycoon 990
Mortyr 2 HUN....3 990
Movies* ....Akció
Movies: Stunts & Effects*..Jön

Myst 4 Revelation HUN.......990
Myst 5 End of Ages..........4 990
Nagymester 2 HUN 950
NBA 2005....3 890
Need for Speed Und. 2 ....3 890
NFS Most Wanted 7 190
NCSoft 60 napos kártya ..7 990
Nexus HUN 1 990
NHL 2005 ....3 890
Oblivion (Elder Scr. 4) 6 990
Oil Tycoon 2 HUN 1 990
Onimusha 3 ....6 990
Op. Flashpoint GOTY 2 870
Outrun 2006* ....Jön
Over the Hedge* ....Jön
Panzer Elite Action 7 990
Panzers Phase 1 HUN.........990
Panzers Phase 2 HUN......4 790
Patrician 3....990
Pirates*....Akció
Pirates of the Caribbean*...Jön
Platoon HUN....990
Pokoli Szomszédok HUN 1 990
Pokoli Szomsz 2 HUN......3 990
Pokoli Szomsz 1+2 HUN..4 990
Port Royale 2 HUN 3 990
Praetorians 1 990
Prey 9 990
Prince of Persia S. o.T.....1 990
Prince of Persia 3...........10 550
Pro Evo Soccer 5 ....4 990
Psychonauts 9 990
Pure Pinball HUN 990
Quake 4*....Akció
Railroad Tycoon 3 HUN*.Akció
Rainbow Six Lockdown...6 990
Resident Evil 3 ....1 910
Restaurant Empire HUN.....990
Restricted Area HUN 3 990

Richard Burns Rally 3 490
Rise & Fall: Civ. at War..11 690
Robin Hood Def. HUN......1 910
Rogue Trooper 11 990
Rollercoaster Tycoon 3...3 990
Rollerc. T. 3. Soaked........3 990
Rollerc. T. 3. Wild............3 990
Rush for Berlin HUN 7 990
Sacred (Plus bővítéssel) .3 830
Sacred Underworld..........3 830
Sacred Gold* 5 750
Serious Sam Gold*..........Akció
Settlers 5 HUN....6 990
Shadow Ops: Red Merc...1 990
Shadowgrounds HUN*.......Jön
Sherlock Holmes Ezüst f. 1 990
Shrek 2*....Akció
Silent Hill 3 ....2 870
Silent Hunter 3 HUN.........3 990
Silent Storm....990
Sim City 4 Deluxe............3 890
Sims + Livin' It Up............3 890
Sims kiegészítő Pack 1. ..3 890
Sims kiegészítő Pack 2 ...3 890
Sims 2 HUN 12 470
Sims 2: Egyetem HUN 7 190
Sims 2: Éjszakák HUN 7 190
Sims 2: Vár az üzlet HUN 7 190
Sims 2: Family Fun..........3 890
Sin Episode 1: Emerg......4 890
Sonic Adventure DX 990
Sonic Heroes....1 990
Spellforce Platinum 5 990
Spellforce 2 ....9 990
Splinter Cell Trilogy.........8 990
Star Wars Battlefront 2..13 990
Knights of the Old Rep..3 490
Régebbi SW játékok 3 490
Starcraft és Brood War....1 910

Starship Troopers............1 910
Stronghold* ....Akció
Strongh. Crusader HUN* Akció
Stronghold 2 Deluxe........4 990
Syberia HUN 950
Thief 3 ....1 990
Titan Quest....10 990
TOCA Race Driver 2.........2 390
TOCA Race Driver 3.........9 990
Tomb Raider 3....990
Tomb Raider 4....990
Tomb Raider Chronicles .1 910
Tomb Raider Angel of D..1 910
Tomb Raider Legend.....11 990
Total Club Manager 2005 3 890
Total Overdose....6 990
Total War Eras*....Jön
Train Simulator 3 490
Transport Giant HUN 3 830
Tr. Giant Down U. HUN....4 990
Transp. Giant Gold HUN..6 990
Tycoon City New York.....4 990
UFO Aftershock 5 990
Unreal Tournament 2004.3 830
Vietcong Purple Haze*....Akció
Vietcong 2....6 990
Wanted Guns HUN....990
War of the Ring 2 870
War on Terror HUN 5 990
Warcraft 3 ....2 390
Warcraft 3 FrozenThrone 2 390
Wizardry 8....950
World of Warcraft /onl. 9 990
WOW 60 nap Gamecard ..7 990
Worms 3D*....990
Worms Forts Und. Siege.1 990
X-Men The Official Game 9 990
Zoo Empire HUN 3 830
Zoo Tycoon 2 HUN...........3 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

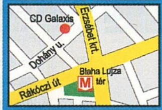
TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

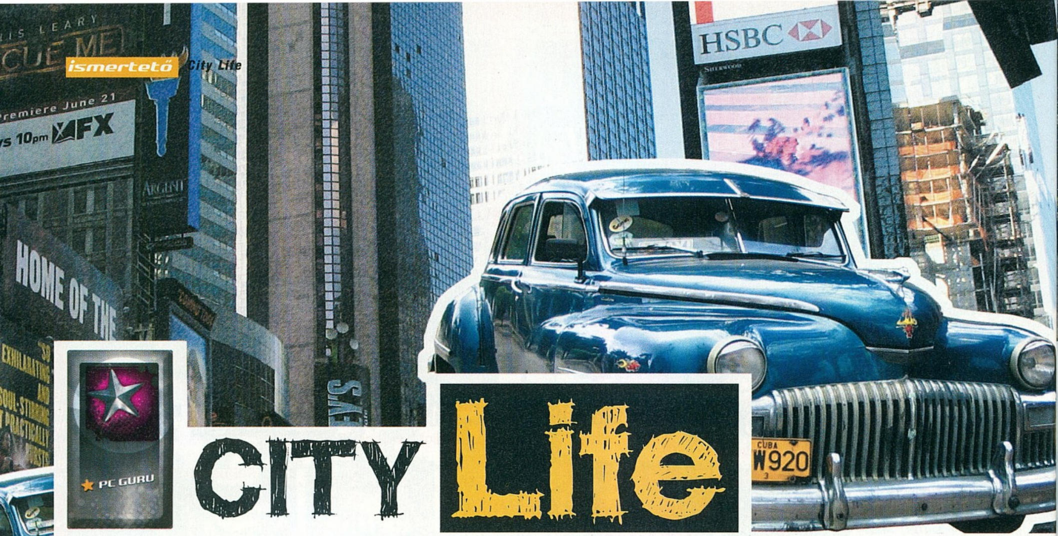
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Szakképzett eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.
További információk:
allas.galaxisnet.hu
Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.08.04-08.31., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven



CITY Life

fejlesztő > Monte Cristo kiadó > CDV web > citylife.cdvus.com írta · NightBagoly

A Monte Cristo francia játékkiadó és fejlesztő cég, idén ünneplik a tizedik születésnapjukat. Az elmúlt tíz évük nagyjából azzal telt, hogy a második vonalból próbáltak kitörni, inkább kevesebb mint több sikerrel. Mi magyarok leginkább onnan ismerhetjük őket, hogy az utóbbi években egy rakás Digital Reality játékot adtak ki, pontosabban a Platoont, az Afrika Korpsot, a D-Dayt és a War on Terrort.

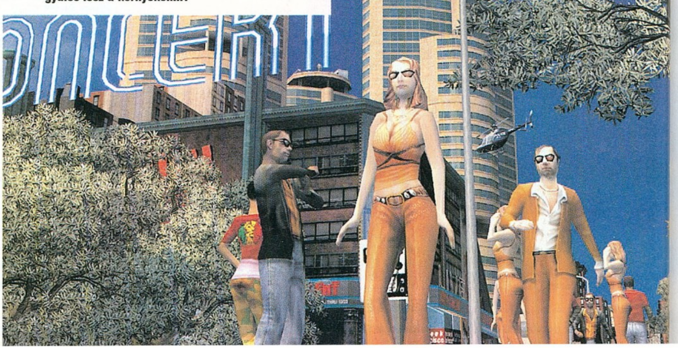
Egyszer volt, hol nem volt... na jó, ez így egy csöppet szirupos, de semmiképpen sem ússzátok meg mese nélkül. Szóval annak idején, egy általános iskola „számítógép szakkörnek" gúnyolt szabad foglalkozásán, amikor éppen nem a Civilizationt vagy a Doomot nyúztuk a srácokkal, rengeteg időt töltöttem el egy, akkoriban a környezetemben senki által nem értékelt játékkal. A Sim City volt az első olyan program, amely miatt már gyermekként is PC-re vágytam Nintendo helyett, és amikor megkaptam, napokon keresztül le sem tudtam róla robbanni. Az illúzió, hogy az ember egy várost épít fel a semmiből, olyannyira képes rabul ejteni, hogy a – főképp az első részben jelen levő – tömérdek hibát is hajlandó neki elnézni az ember. Hogy mi köze van mindehhez a mostani témánkhoz? Részben semmi, hiszen fel sem tételezzük, hogy a most tárgyalt játéknak bármi köze lenne a nagy öreghez, részben pedig minden, hiszen bárki, aki már egyszer ült a Maxis klasszikusa előtt, pironkodva fordul el a játéktól újra és újra, hiszen a kezelőfelülettől kezdve a legapróbb mozzanatokig, minden a nagy öreget másolja benne.

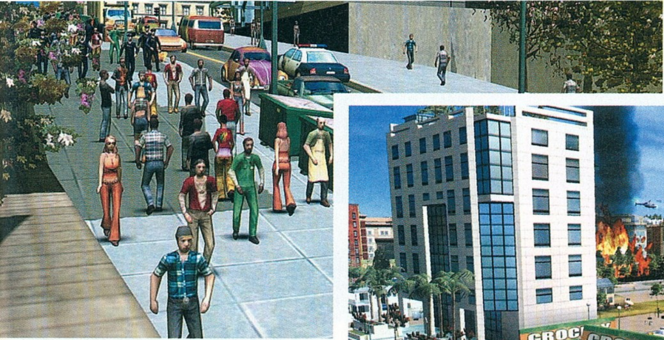
„SZÓVAL AZ ÚGY VOLT..."

...hogy egy marék fejlesztő, azon tűnődve, mi az, amire mostanában ugyan nincs túl nagy igény, de azért stabil rajongóbázissal rendelkezik, eldöntötte, hogy márpedig Sim Cityt fog csinálni. A probléma ott jelentkezett, hogy se kedvük, se hajlandóságuk nem volt arra, hogy a Maxisszal, vagy az Electronic Artsszal egyezkedjenek ez ügyben, ezért saját márkanév kialakítására adták a fejüket. Azonban valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva úgy döntöttek a srácok, hogy nem nyúlnak a bevált alapokhoz, ehelyett szép magyar szóval élve „riméke-lik" a sorozat harmadik részét, lehetőleg 3D-ben, ez most a tuti. Szóval röviden ennyi lenne a City Life... No, természetesen, ha csak ennyit írnék róla, azt hinnétek, elfogult vagyok, ezért tovább boncolgatom a dolgot.

Ahhoz, hogy ma el lehessen adni bármit – lehetőleg olyan példányszámban, hogy akár csak egy kis kiadónak is megfeleljen – 3D-be kell helyezni. Mese nincs, tudták ezt a fejlesztők is, éppen ezért fogtak egy kellően szép (de nagyon steril) látványt nyújtó grafikai motort, és uccu, alávágták a kész terméknek. A probléma ezzel – azon kívül, hogy az egésznek olyan kényszeres érzete van, mintha maguk a készítők sem akarták volna a dolgot – az, hogy egy városszimulátornak nem szabad sterilnek lennie. Jó, nem Budapestet kell alapul venni a dologhoz, de bármilyen nagyvárosban megyünk a világban, ott akarva-akaratlanul is észrevehetjük a civilizáció nyomait. Itt azonban, legyünk prolik lakta gettóban, vagy éppenséggel valami lerobbant gyártelepen, minden tiszta, minden olyan, mintha most futott volna le a gyártósorról, minden tökéletesen műanyag, ezáltal pedig erőltetett, nem valódi. Van még egy gond, méghozzá az, hogy – a 3D objektumok tervezéséből adódó munka miatt – az egész képi világ nagyon önismétlő. Kis túlzással: egy idő után az ember mindig ugyanazt a pár házat látja viszont, ami valljuk be, nagyon unalmas. Jó, elismerem, az én kritikus lelkem is felvidult, amikor sétálhattam egyet a saját magam által tervezett városban, de miután minden utcasarok ugyanúgy néz ki, egy idő után inkább olyan érzésem volt, mintha klónfalván sétálnék, az öröm pedig szertefoszlott, és ott maradt a keserű valóság: a fejlesztőcsapat nem volt képes azt a hangulatot átültetni a harmadik dimenzióba, amit ez a fajta játékstílus megkövetelt volna.

Hű de nagy divat a narancssárga? Fidesz-nagygyűlés lesz a környéken...?





Lehet hogy nem kellett volna a tűzoltóságtól elspórolt pénzen ;p\teni a bevásárlóközpontot...?

KLÓNFALVA ÉS LAKÓI

Miután túltettük magunkat azon a sokkon, hogy a játék nem néz ki egy fikarcnyival sem jobban, mint mondjuk a Sim City 4 (sőt...!) felejtsük el azt is, hogy a fülünkre támaszkodunk, a program zenei aláfestése ugyan is nem meglepő módon szintén a már sokszor említett játékot idézi. Effektek terén sem vagyunk eleresztve, igazából nem adnak hozzá semmit a hangok az élményhez, annyira, hogy fel sem tűnnek. Akkor mégis mit vegyünk górcső alá? Nagy levegő: kezdjünk bele a dolog lényegi részébe, a játékmenetbe. Nos, ha esetleg valaki úgy gondolja, hogy végre kap valami újat a témában, azt alaposan el kell keserítenem. Bár a kezelőfelületet nyomokban megpróbálták gazzal elfedni a galád srácok, ez bizony szintén a jó öreg Maxis-klasszist idézi. Ami változás, azt videókból, meg az unalmas, már-már munkahelyi értekezletre emlékeztető tutorialból tudhatjuk meg. Sok-sok esztendő óta először találkoztam olyan játékkal, amelyben interaktív, játszható – ezáltal tanulható – bemutató helyett az unalmas, „bemagolós" fajta oktató mód szerepel. Ez természetesen megadta a kellemes szájízt az egésszel kapcsolatban, így pusztán a régi emlékeimre hagyatkozva kezdtem neki a játéknak. Nagy meglepetés nem ért. Feladatunk az, hogy létrehozzunk egy boldog várost, amelyben a különböző etnikumok – oké, ilyen eddig még nem volt – kéz a kézben élnek együtt, amelyben mindenki, aki szeretne, dolgozhat, és minden szép. Kezdetben felépítjük az alapokat, lakózónákat, biztonsági intézményeket, és a többi, és a többi – pont, mint a Sim Cityben, már megint. Az egyetlen komoly eltérés, hogy immár nem csak általános polgáraink vannak, akik mind együtt örülnek, és sírnak a kis birodalmunkban, hanem egymástól eltérő ízlésük, és kívánságaik vannak. No, nem kell azt hinni, hogy olyan nagyon nehéz dolgunk lenne, a műfajhoz hűen a készítők a logikát hívták segítségül – ami persze a valódi világban azonnal csődöt mondana – a józan ész helyett. Míg embereink egy része a kosárpályát, és a kocsmát, addig egy másik rétege a múzeumot, és teszem azt a színházat kedveli. Ha ezeket a rétegeket elkülönítjük egymástól, és mindegyiknek a kedvében járunk, vége is a bajnak, jöhetnek a hegedűfutamok, és mindenki boldog, happy end. És tényleg: ne tessék azt hinni, hogy ez a fajta nehezítés magát a játékmenetet is érinti. A megdöbbentő az egészben az, hogy bár alapjában véve nem nyúltak hozzá a Sim Cityben már bevált dolgokhoz, sőt, még dobtak is rá egy lapáttal, az egész mégis annyira, de annyira könnyűre sikerült, hogy az néha bizony már szánalmas. Bedobtak ugyan egy rakás kampány-szerű küldetést, de ezeket ásítozva, fél kézzel teljesíti bárki, legyen az Sim-veterán, vagy éppenséggel kezdő polgármesterjelölt; ezek után pedig ott állunk, szemben a „szabad móddal", amelyben komolyabb munka nélkül juthatunk el egy virágzó városkáig, és nagyjából végére is értünk a játéknak. Ha mindezek ellenére azt állítom, a City Life kellemes darab, talán következetlen vagyok, de vállalom. Mert bár hiába az egymásnak feszülő polgári hatalmak, a már-már nevetségesen könnyű játékmenet és az irritáló önismétlés grafikai fronton, ez a program is egy Sim City...

SIM CITY PEPITÁBAN

Ezzel el is mondtam mindent, amit érdemes elmesélni a City Life-ról. Legjobb esetben is becsületes iparosmunka, olyan készítők keze alól, akik imádják Will Wright városszimulátorát, és akartak készíteni maguk is egyet – leginkább a saját szórakoztatásukra. Minden hibája ellenére (amelyeket sikerült ez alatt a két oldal alatt reménhetőleg kielégítő módon ecsetelnem) a City Life is képes ugyan arra, amire a nagy öreg, csak éppenséggel erőtlenebb változatban. Leginkább a light kólához hasonlíthatnám: a színe, és a buborékok ugyanolyanok, csak az íze gyengébb, mint az eredetinek – de jobb híján az ember megissza.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Azzal, hogy a City Life arcátlanul lenyúlt mindent a Sim Cityből, főként azt érte el hogy az embernek semmi kedve nincs ezzel játszani, inkább elővenszi a polcon porosodó Sim City 4-et, ami minden tekintetben jobb a City Life-nál...

NIGHTBAGOLY

PRO:
3D-ben kel életre az ismert városépítő játék.

KONTRA:
Annyira megpróbálták tisztelettben tartani a Sim City sorozatot, hogy elfelejtettek egyediséget csempészni a dologba.

6.0

ÖSSZEGZÉS:
Sim City három és fél, ezúttal 3D-ben, és szociális problémákkal nyakon öntve. Kell ez nektek?

GÉPIGÉNY:
1.5 Ghz P3, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD, 64 MB VRAM

SIM CITY 4	91%
TYCOON CITY NEW YORK	82%
PLAYBOY THE MANSION	77%

HARD TRUCK Apocalypse

fejlesztő > *Buka / Targem* kiadó > *CDU* web > *www.nival.com/exmachina* irta · *Duncan*

A Buka Entertainment és a szintén orosz illetőségű Targem együttműködéséből eddig mindössze egyetlen alkotás született, a sikeresnek finoman szólva nem nevezhető Battle Mages című RTS/RPG. A Buka egyébként is otthon van a teherautós témában, hiszen kiadóként több Hard Truck játékot jegyzett már.

Nehéz lenne meghatározni, miféle stílust is képvisel a Hard Truck Apocalypse. Leginkább az „autós-lövöldözős" megjelöléssel illetném, de bőven tartalmaz még annyi elemet, ami megnehezíti a kategorizálást. Annyi biztos, hogy az előzetes beszámolók alapján a legtöbben egy szimpla kamionos RPG-t vártak. Nem az lett.

HARD MAX

A bíztatóan pofás intro után először is kiderül, hogy történetünk a Mad Max című filmklasszikusra erősen hajazó, posztapokaliptikus világban játszódik. A szennyezett levegő mérgezését csak egy speciális maszk viselésével vészelheti át az emberiség – eme sztorielem bevetésével egyben a készítők megspórolhatták a karakterek arcának megrajzolásával és animálásával járó vesződséget. Trükkös.

A világ persze ezzel még nem vált tökéletessé az emberiség számára, mert gaz, fegyveres rablóbandák kezdték fosztogatni a békés kereskedőket, akik így géppuskákkal felspécizett teherautókkal kénytelenek járni az ország útjait. Főhősünk egy fiatal fiú, aki éppen nagykorúvá válásakor veszíti el nevelőapját, és – mivel így már nincsen maradása a tanyavilágban – elindul, hogy megkeresse a valódi papát. Az egyébként szépen megrajzolt – bár nem túl apokaliptikus hangulatú – környezetben autókázva kell felgöngyölítenünk a sztorit, és közben minél nagyobb számban levadászni a ránk törő ellenséget.

Ami először szembetűnik, hogy a kezdéshez kapott vérbeli „redneck" teherautónk kidolgozása ugyan felettébb igényes, és a robbanások kifejezetten látványosak, de a tájjal valami nincs rend-

jén. Zöldell a fű, egészségtől kicsattanó fák terpesztik lombjukat a gyönyörű kék ég felé, és néhány romvároson kívül semmi nem emlékeztet a nemrég történt apokalipszisre. Mégis sikerült eléggé üresre megalkotni a világot ahhoz, hogy a rajta való barangolást néhány óra után garantáltan elunja az ember. Márpedig barangolni, azt kell...

A játék tartalma lényegében öt pontban foglalható össze: feladatunk a településeken kapott küldetéseket megoldani, kereskedni, verdát tuningolni, a főküldetéssel haladni, de mindenekelőtt autókázni a semmi közepén városról-városra. A probléma leginkább az arányokkal van. Két történés között ugyanis többnyire hatalmas távolságokat kell a pusztaságban döcögnünk vicces sebességű teherautónkkal, alkalmasint visszaverve a banditák egy-egy vérszegény próbálkozását a kirablásunkra. A városok-

ba érve kommunikálhatunk ugyan emberekkel, de ezek a beszélgetések kimerülnek néhány mondatban, és tulajdonképpen mindenhol ismétlődnek. Vagy arra kérnek minket, hogy juttassunk el egy csomagot (esetleg egy konvojt) egy másik településre, vagy arra, hogy lőjünk ki minél több, környéken garázdálkodó banditát. Ezen felül kereskedhetünk az egyes helységekben kapható javakkal is, hogy a pénzből teherautónkat elviselhető külsővel, és minél több

Alig használt IFA tehergépjármű, jelentős mennyiségű optikai tuninggal, csak igényeseknek...

exrával ruházzuk fel. A járgány erőssége tudniillik ebben a világban nem a motorjának, hanem a rászerelt hadi felszerelésnek az erejétől függ. Így a szokásos tuning mellett érdemes minél hatalmasabb géppuskákat, majd a későbbiekben energia-, és rakétafegyvereket ráerőltetni a haszongépjárműre. Minden hiányossága ellenére a járművek fejlesztési rendszere a játék egyik pozitívumának tekinthető. A fülkét és a rakodóteret is kicserélhetjük nagyobbra, erősebbre, szebbre, és persze vásárolhatunk a géphez erősebb páncélzatot, extra benzintartályt, és egyéb fullextrás felszereléseket.

HEGYEK KÖZÖTT, VÖLGYEK KÖZÖTT

Mindezekre azonban igen borsos áron tehetünk szert. Egy jobb cuccért keményen meg kell dolgoznunk, több tucatszor kell fordulnunk áruval megrakodva, nem ritkán rettenetesen hosszú távolságokat megtéve a tök üres mezők, dombok, erdők között. Az autók mozgása ugyan jól lett animálva, de azért valljuk be, a zöld mezőben pöfögés annyira nem szórakoztató, hogy a játékmenet 80-90 százalékát kitegye.

Ezt a problémát a fejlesztők a rendszerint csoportokban érkező banditák elleni küzdelemmel igyekeztek feloldani – mindhiába. Az ellenség legfőbb jellemzője ugyanis, hogy – puritán megfogalmazásban – síkhülye. Autóikkal nyílegyenesen nekünk jönnek, meg sem próbálnak fedezékből tüzelni, vagy bekeríteni minket. A harc így kimerül abban, hogy folyamatosan nyomva tartjuk a tűzgombot, és megvárjuk, ki robban fel előbb: ők vagy mi. Elkeseredetten próbáltam tolatni, kanyarogni, mögéjük kerülni, de a járművünk fordulékonysága olyan, akár egy valódi dömperé, értelmetlen minden trükkös manőver. Minden azon múlik, hogy kinél van a nagyobb kaliber. Általában elmondható viszont, hogy a súlyosabb sérüléseink kijavíttatása csillagászati összegekbe kerül, ami kifejezetten bosszantó, ha magáért a küldetésért ennek a pénznek csak a töredékét kapjuk. Egy helyütt például csak úgy lehet átjutni, ha kifizetjük a rablóknak a – játékban brutálisan soknak számító – 10 000 kredites hídpénzt. Nos, nekiláttam, hogy véres verejtékkel összekaparjam a lét, aztán amikor már megvolt 6000, megsérült a kocsim, és maga a javíttatás többe került volna 10 000-nél... Ezzel a fejlesztők gyakorlatilag halálra is ítélték a játékot.

A játék zenéje csak tovább ront a helyzeten, mivel az elméletileg posztapokaliptikus környezetbe simán odateszi a gitáros tingli-tanglit, bizarr disszonanciába taszítva az amúgy sem egységes atmoszférát. A másik rettenetet, amivel szembesülnöm kellett, úgy hívják, gépigény. A PC-s játékok vastörvénye értelmében ugye jó játékokhoz kell egy jó vas. Ezt módosíthatnám úgy is: a legjobb és a legrosszabb játékokhoz kell a legjobb vas. Mert tényleg nem csúnya a Hard Truck Apocalypse, de az, hogy 3 GHz-es P4-et ajánlanak hozzá, 1 giga rammal, már-már komikus.

APOKALIPSZIS MOST?

Menet közben mégis mindvégig az volt az érzésem, hogy a Hard Truck Apocalypse jó játék is lehetett volna. A teherautók végül is pofásak (bár csak ötféle van belőlük), a tápolásuk szórakoztató, és az ellenfelek is elég vagányan meg vannak rajzolva. Az alaptörténetben is lett volna potenciál, ha több energiát fordítanak a küldetések kiagyalására, a városok megalkotására és jobban odafigyelnek arra, hogy a játék hangulata egyben legyen. Az arányok pecsételik meg a Hard Truck sorsát, mert nincs ember, aki egy órát autózzon egy új páncélzatért a semmi közepén... A Pirates of the Caribbean első része jut az eszembe, ahol szintén sokat kellett keresni és hajókázni, de a recsegő árbocokkal, dörgő ágyúkkal, szenzációs hangulatú környezettel mindez még élvezhető is volt, nem beszélve a hallatlanul élethű vízről, amibe az ember legszívesebben fejest ugrott volna. A Hard Truck Apocalypse-ben azonban legfeljebb a jó elképzelést látni, az igényes megvalósítás hiányában viszont nem várhatunk jó játékot.

A játékról szóló egyik előzetesben egy online magazin így fogalmazott: „A játék olyan, mint a Freelancer és a Mad Max kombinációja. El tudnátok képzelni ennél jobbat?" Nos, a kombinációval nincsen gond, a kivitelezéssel viszont bőven akad. Arról, hogy mekkora csalódás is a játék a várakozásokhoz képest, mindent elmond, hogy egyes lapok anno lelkes előrejelzésekben dicsérték, most pedig arra sem vették a fáradságot, hogy tesztet írjanak róla...

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Amikor az áruért, vagy a küldetésekért kapott pénzt kell új cuccokra elkölteni, az a játék legjobb része. Ám ilyenből félelmetesen kevés van...

DUNCAN

PRO:
Jó fejlesztési rendszer, játékműfajok ügyes keverése

KONTRA:
Rém unalmas játékmenet hosszú üresjáratokkal, buta AI, fantáziátlan küldetések

6.0

ÖSSZEGZÉS:
Csak erős géppel és sok idővel megáldott, türelmes Mad Max rajongóknak ajánlott.

GÉPIGÉNY:
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

18 WHEELS OF STEEL	72%
HARD TRUCK TYCOON	62%
HARD TRUCK	65%

MICRO Machines V4

fejlesztő > Codemasters kiadó > Codemasters web > www.codemasters.com

írta · Flatline

A Codemasterst nagyjából kéthavonta mutatjuk be a cikkek előtti kis névjegy-szekcióban, így mára már mindenki ismerheti a brit fejlesztő-kiadó céget, az autós programok egyik nagyhatalmát. A Micro Machines azt bizonyítja, nemcsak a "komoly" versenyjátékok (Colin McRae Rally, TOCA, és társai) piacán vannak ott, de az autós játékok vidámabb, könnyedebb alfajaiban is...

Ugyan nem mondhatni, hogy a régi nagy sikerű játékok újrafeldolgozásainak korát éljük, rendre belebotlik az ember olyan játékokba, melyek emlékeztetik jóval fiatalabb billentyűzetcsépelő játékos korára.

A Micro Machines is ilyen – természetesen azóta, hogy a Codemasters útjára engedte a szériát vagy 15 évvel ezelőtt NES rendszeren, sok minden változott.

3D VAGY NEM 3D?

A Micro Machines mindig is vérbeli partijáték volt. Egyedül is jól érezhette magát vele az ember, de akkor teljesedett ki igazán, ha többen üvöltöttek egyszerre a képernyő előtt. Egy kihalóban lévő műfajt képvisel, a felülnézetes autóversenyt, mely anno nagyon hódított, gondoljunk csak az Indy Heat, Skidmarks, Super Cars, vagy egyéb műremekekre Amigán és a játéktermekben. Az idők során a grafika a kézzel rajzolt, bohókás stílusból átmozdult a 3D objektumok irányába, a játék maga gyakorlatilag semmit sem változott. A Micro Machines is pont olyan, mint mondjuk a kalandjátékok: nagyon nehéz megcsinálni stílusosan és élvezetesen a 3D irányából közelítve. Sajnos esetünkben inkább lelketlenné tette a játékot a technológiai fejlődés, mintsem vonzóvá, hiába a magas felbontások támogatása.

A PÖRKÖLTSZAFTNÁL BALRA, DE A TEJSZÍNHAB ELŐTT FÉK?

A kamerakezelés egyenesen botrányos. Harci módban, ami a legnagyobb élvezet még mindig a játékban, szinte használhatatlan. Harci módban azt kell elérni, hogy az ellenfél autója annyira lemaradjon, hogy kiérjen a képernyőből, ezért jár egy pont. Igen ám, de a kamera már kizoomolgat, ha kezd lemaradni a másik játékos, ezzel lehetetlenné téve a manőverezést a vezető pozícióban lévőnek, akinek fejből kell emlékezni arra, hogy vajh merre is halad a pálya. Bár ez a legsikeresebb epizódban (a második rész) is így volt, a statikus kameraállás és a 2D felülnézet ott küzdelmessé tette a dolgot, nem frusztrálóvá, mint itt.

Elvben 750 fajta autót lehet megszerezni, de ez tulajdonképpen 25 darabot jelent, csak más színnel, és némileg eltérő felfestéssel rendelkezik egy csomó – ami meglehetősen elszomorító. Sok pálya van, ugyanúgy megtalálhatók a kerti versenyek a homokozóban, vagy a konyhaasztalon a borsószemek közötti teherautós lökdösődés, mint korábban átélhettük már párszor. Továbbra is el-elmosolyodtam rajtuk, de ez már rég nem az az érzés, amire anno még vevők voltunk... A grafika önmagában nem hagy kívánnivalót maga után, de nem is különösebben szép. Az összes platform közül, ahol megjelent a játék, PC-n a legszebb, de valahogy elvesztette varázsát a 3D-s pályák között a brummogó és vinnyogó kisautók hangja. Tulajdonképpen a Re-Volt még mindig élvezhetőbb... Rossz a színhasználat, a pályák majdnem annyira unalmasan festenek, mint amennyire hirtelen jönnek a nem várt halálos kanyarok, nincs újrafeldolgozva egyetlenegy régi, klasszikus sikerpálya sem. A választható karakterek sem annyira jellegzetesek, mint anno, bár az is lehet, hogy számomra is eltelt 15 év és már túlontúl felnőtt fejjel állok a dologhoz – noha emlékszem, mennyit tudtam nevetgélni és tapsikolni a gimnáziumi éveim alatt a második rész vérre menő csatái közben.

Az új Micro Machinest csak akkor ajánlom, ha nincs kéznél más autóversenyzős játék, és nagy rajongói vagytok a sorozatnak. Remélhetőleg szórakoztatni fog, de óva intek mindenkit a túl nagy elvárásoktól!

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Első pillantásra jópofának tűnik, másodikra gyermetegnek, harmadikra idegesítőnek, a negyediket pedig ezek után már nem is érdemes megvárni...

PRO: Jópofa pályák, humor, multiban szórakoztató

KONTRA: Rettenetes kamerakezelés és irányítás

6.3

ÖSSZEGZÉS: A stílus rajongói inkább maradjanak a Re-Voltnál és az RC Carsnál, maradjon csak szép emlék a Micro Machines...

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

RC CARS	78%
RE-VOLT	85%
OUTRUN 2006	81%

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!

Keresd
DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

DARKSTAR One

fejlesztő > Ascaron kiadó > CDU web > www.darkstarone.com

írta · Flatline

Az Ascaron patinás német fejlesztőcsapat, három külső stúdióval (ebből az egyik Angliában dolgozik). Leginkább a Sacred című Diablo-klónjukról ismerhetjük őket, emellett ők készítik a Patrician és Port Royale sorozatokat, legnagyobb anyagi sikerük pedig hagyományosan a német nyelvterületre koncentráló Astoss focimenedzser széria.

Talán vannak néhányan az olvasóink között, aki elég vének ahhoz, hogy ismerjék az Elite-et, az ős-klasszikus kereskedős űrszimulátort. Ugyan a nyolcvanas évek fapados vektorgrafikája elég megmosolyogtató volt, legfontosabb az volt, hogy a játékosok fantáziája pótolta a lyukakat, páratlan élményt generálva ezzel. Talán a Privateer volt az egyetlen olyan játék az elmúlt két évtizedben az Elite által megalapozott műfajban, amit igazán jónak titulált mind a szakma, mind a játékos társadalom (a folytatások, a Frontier és First Encounters sem volt képes felnőni az Elite-hez). Néhány éve a Freelancer (Chris Roberts, egykori Origin-vezér, Privateer- és Wing Commander-alkotó műve) durrant nagyot a stílusban, azóta síri csend, amit csak néha tört meg az X-sorozat valamelyik (elég harmatos) része. Most pedig, a semmiből előtörve a Darkstar One érkezik, és mindent elkövet annak érdekében, hogy megragadja a játékosok fantáziáját. Lássuk, sikerülhet-e neki...

KILÖVÉS

Őszintén bevalljuk (még Hancu is bevallotta, ami nagy szó!) pár hónappal ezelőttig nemigen hallottunk a Darkstar One-ról az égvilágon semmit. Ez nem azt jelenti, hogy rövid idő alatt barkácsolták volna össze a játékot, sőt pont azért meglepő a dolog számunkra, mert igen emberesen elkészített, nem sufnituning-játékról van szó, megfelelően polírozott tálalásban. Úgy tűnik, a marketing nem állt a helyzet magaslatán, hiszen német nyelvterületen kívül egyáltalán nem terjesztették az igét a játékkal kapcsolatban.

THUL

A Thul faj képes álcázni magát, csak akkor jelennek meg, ha épp úgy gondolják, hogy már eleget töltődött a fegyverzetük és szeretnének megölni valamit. Frontálisan kell küzdeni velük, ami nem a legszerencsésebb, de jobb hamar végezni velük, mert megint eltűnnek, és gyorsabban javítanak, mint a játékos.

A játék maga meglehetősen masszív videóbetétekkel indul, melyből rögtön megtudhatják az izgalmi állapotban lévő játékosok, mi fán terem a rossz színészi játék. Szerencsére a színészi játék alatt csak a pocsék szinkronhangokat kell érteni ezúttal, az animációk nem annyira rosszak, sőt. Nem várnak sokat a készítők, rögtön beledobják a mélyvízbe a főhőst, Kayront. Történt ugyanis, hogy valahol egy messzi-messzi galaxisban gonosz ellenséges faj (név szerint

"Az nem hold, űrállomás! Vagy bolygó! Vagy valami! De zöld, az biztos! Ha a nyomda nem baltázza el..."

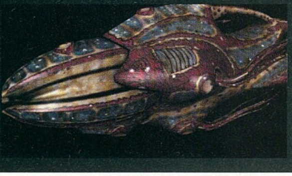
Ez itt valószínűleg egy arrack űrhajó. Mint a színéből is látszik, nem őszi, hanem sárga arrack...

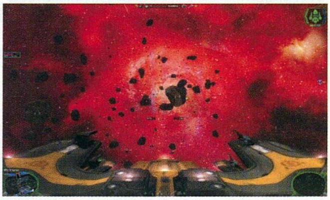
ARRACK

Az Arrack faj űrszúnyog-féleség, azaz teljesen úgy néznek ki, mint valami bogárhad. Képesek mini hiperugrásokra, úgyhogy ne lepődjetek meg, ha épp indítanátok a halálos lövészuhatagot és jó pár kilométerrel odébb jelennek meg egy szempillantás alatt. Nem kell pánikolni, a térhajlításuk után lelassulnak, így könnyebb beköszönni nekik, mint gondolnátok.

OC'TO

Az Oc'To faj szemből támad és gyorsan elkezdi tojni a kis automata vezérlésű ütegeket, amik nem csupán megzavarják a harcot, de folyamatosan tűz alatt tartják a játékos hajóját. Minél többen vannak, annál nehezebb elbánni velük.





a Thuli civilizáció) hirtelen úgy gondolta, hogy hiperűr-kaput nyitva, elkezd beözönleni az amúgy viszonylag békés, emberek és egyéb fajok által lakott galaxisba. Ugyan évszázezredek óta felügyeli a Nagy Tanács a békét az emberek által lakott övezetekben, most valahogy úgy tűnik, nem tudnak mit kezdeni az agreszszor fajjal. Kayronnak ehhez még persze semmi köze, de majd lesz, nem is kevés, köszönhetően szuperfegyverének, vagyis az űrhajójának. De nem szaladok előre, maradok még picit a főhősnél. Kayron tehát éppen csak befejezte kísérőpilótai tréningjét, amikor megkapja a halott apja által ráhagyományozott Darkstar One nevű űrhajót, ami prototípus-járgány, két panelház méretben. Ennek ellenére egy könnyű elfogó vadásznak felel meg és jobb, ha megszokjátok a külsejét, mert végig ezzel a hajóval kell cirkálnotok, nincs cserelehetőség. Nem kell megijedni, a Darkstar szerencsére nagyon részletesen személyre szabható, nem egy területen fejlődhet, míg a történet végére a világegyetem legjobb hajójává válik. Valahogy végig az volt az érzésem, hogy a hajó eleve übertápos, ahhoz képest, amit az ellenfelek felvonultattak, tehát ne kezeljétek le, pöpec kis járgány. Az, hogy Kayron egyelőre a mentalitása és képzettsége alapján még a Koldus-kanyonból sem tudna kirepülni, mint legalább Luke tudott egy másik csillagos-háborús történetben, ne zavarjon senkit, lesz ő még tápos, mindenkinek beszólós arc.

info

A játékban nem kevesebb mint 300 naprendszert baranngolhatunk be, összesen 20 galaxisban. Már ha nem csak végigrohanunk a 10-15 órás sztorin...

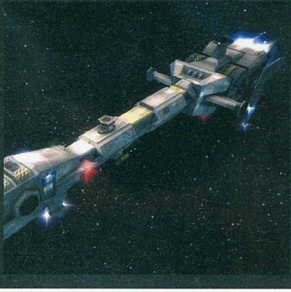
A történet érezhetően a játékos körül forog, illetve még inkább a rejtélyes hajó körül, melyet birtoklunk, ami nem feltétlen jó. Sohasem volt az az érzésem, hogy egy élő univerzumban vagyok, ahol bárhova mehetek, akármit csinálhatok. Ebből a szempontból erőteljesen kontrollálva van a játékos, nem lehet más tempóban, más irányban fejlődni, mint azt a történet megengedi. Bármennyire is ügyesen kereskedtek, vagy harcoltok, kizárólag akkor léphettek tovább, ha azt a sztori épp engedi, mert elértétek a következő állomást, amit kitűzött számotokra.

RPG RENDSZER – CSAK TÁVOLRÓL, DE VAN

A trükk: nem Kayron képességeit fejlesztitek a játék során, hanem a Darkstar One páncélzatát, plazmafegyvereit, rakétáit, sebességét és így tovább. Már a legelején megtanítja a játék, hogy nagy csúf zöld aszteroidákba kell berepülni ahhoz, hogy a belsejében a hajó felszipkázza az esetlegesen ott leledző varázstárgyat vagy spéci anyagot, melyet aztán fejlesztéssé alakít. A játékos döntésein múlik, hogy gyors, mozgékony, de picit gyengébben sebző hajót szeretne, vagy behemótot, aminek még a legkeményebb támadás is vatacukorral dobálásnak tűnik, esetleg kereskedőhajót, amibe két és fél Tescónyi szállítmány is elfér. Nem kell azt hinni, hogy különösebben kifinomult kereskedelmi modell van a játékban, sajnos a dolog rém egyszerűen csak arról szól, hogy adott bolygón valami mindig olcsóbb, míg a másikon drágább. Sohasem változik az árfolyam, így könnyen lehet pénzhez jutni – ami nem is baj néha, ha épp pár ezresre van még szükség, és nem kíván a játékos azzal bíbelődni, hogy elvállaljon még három kísérő küldetést. Ugyanis a vállalható küldetések nagyrészt ugyanarról szólnak (bár próbálták minél jobban feldobni őket, hogy ne úgy tűnjön, hogy megint A helyről B-be kell menni és lelőni mindenkit útközben...): kísérjünk el egy

TERRAN

Terran barátainkat előre lövő fegyverek jellemzik és rakétafüggőség – ha sikerül blokkolnotok az első rakétazuhanyt, melyet Terran elleni harcban kaphattok, már félig nyert ügyetek van. Használjátok ki, hogy a Darkstar One képes hátrafele is haladni, viszonylag rövid fékezés után, mely jelentős előnyt jelent bármelyik faj elleni harcban.



MORTOK

A Mortok faj hajói erősen páncélozottak és bármelyik irányban tudnak lőni az ágyúik, így menekülés közben is tűz alatt tarthatnak. Használjatok rakétákat, míg meg nem rokkannak, onnantól kacsavadászat.

RAPTOR

A Raptor faj a legidegesítőbb az összes közül, úgyhogy, ha egy mód van rá, kerüljétek a velük történő összeütközést. Sajnos néhol elkerülhetetlen, így mihamarabb próbáljátok leszedni mindennel, amitek csak van, nagyon erős ugyanis a távolra ható, pajzsot sebző fegyverük. Mikor már nincs pajzs, jönnek a rakétáik, így nem szimpatikus a felállás, érdemes a betöltés funkciót használni ebben az esetben.

Scottie, sugározz fel, rossz tévésorozatba vitt a hiperugrás!

szállítmányt, amiért pénzt kapunk. Végül is lévén őrző-védő eszkort pilóták lennénk, vagy mi... Ebből következően sokszor dögunalom a játékmenet, hiszen egy szem ellenfelet sem látni – de legalább az irányíthatóság miatt élvezetes a körülöttünk lévő hajókkal társalogni... bár csak egy ideig.

IRÁNYÍTÁS

A jól bevált Freelancer-féle megközelítést látjuk viszont, azaz az egérrel lehet célozni és megszabni, hogy a WASD billentyűk FPS hagyományokból érkező gyorsítás-lassítása és oldalazása mellett merre haladjon az űrhajó. Az egér három gombjával aktiválhatók a fegyverek és a plazma-pajzs, ami jól jöhet a melegebb szituációkban. A Space-t lenyomva megjelenik az egérkurzor, amivel célpontokat jelölhetünk ki (nem csata közbeni gyors mozgású célpontokra gondolok, hanem űrállomásokra, alig mozgó objektumokra stb.), vagy az időt gyorsíthatjuk, netalántán a HUD-on található gombokat érhetők el vele. Kényelmes, jól kitalált, megfelelően kézre álló a rendszer. A hiperűrugrás, melyet a korábban a térképen kijelölt célponttal támogatunk, bármelyik pillanatban végrehajtható, nem kell ugrókapukat keresgélni. Természetesen távoli rendszerekbe csakis a megfelelő ugrókódok megszerzése után juthat el a felfedezni vágyó kalandor, így itt is csőben vezetik a történetet.

A kommunikáció jól eltalált, de a Freelancerben ez is jobban meg volt oldva. Bármely bemért célponttal lehet diskurálni, ami többnyire annyiban merül ki, hogy leszállási engedélyt kér Keyron, vagy munkát ajánl, azaz a semmi közepén tengődő óriás szállítóhajónak ajánlja fel szolgálatait. Őszintén szólva, alig-alig sikerül csak így, a semmiben vadászva lóvét leakasztani a szállítmányozókról, ha pedig támadás éri őket éppen, akkor sem.

TÉRGÖRBÜLÉS, NEBULAKÖD

Tömören: a grafika szép. Sajnos a háttérben lévő csillagok és bolygók nem annyira fényesek és életszerűek, mint amennyire eddig sikerült megvalósítania más űrszimulátornak, de egy biztos, az extrém objektumok és a színvilág miatt semmiképpen sem mondható unalmasnak. Mind a hat faj által képviselt egyedi stílusjegyek az építészetben, mind a színek terén, érdekes egyvelegét adják az univerzumnak. Ugyan nem annyira pofás a játék, mint az X-sorozat legfrissebb kiadása, legalább nem is annyira gépigényes, így azok is élvezhetik, akiknek gyengébb vas dorombol otthon. A hangok teljesen átlagosak, az elején külön kiemeltem a gyenge dialógusokat, ami pedig sokat dobhatott volna az összképen. Sajnos ennyi tellett csak a fejlesztő fiúk-lányoktól, így erős közepest érdemel ezen a téren a játék.

AJÁNLÓ

Azoknak bátran ajánlom a Darkstar One-t, akik rajonganak a már jobbára kihalt űrszimulátor műfajért. Ha tetszett a Freelancer és szereted a mozibetéteket a történet alakulása közben, mindenképpen vess egy pillantást rá, talán a majdnem egy órányi átvezető animáció és a sekélyes, de azért magával ragadó játékmenet elég lesz ahhoz, hogy kellemesen szórakozz vele pár napot. Nekem tetszett a játék, őszintén szólva ott kapott el a gépszíj, amikor az egyik bázison állva a hangosbemondóban a diszpécser hölgy bemondta, hogy mindenki maradjon nyugton, torlódás van az árukirakodó dokkoknál, így óriási sor kereskedőhajó torlódott fel. Gyorsan kiugrottam leellenőrizni és valóban, végtelen hosszú sor gyűlt össze a bázis előtt. Inkább ne is a csacsogásom olvassátok, hanem szerezzétek be, ha felkeltette az érdeklődéseteket!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Igen korrekt kis játék robbant be a köztudatba az ismeretlenségből a Darkstar One képében, bár van egy olyan gyanúm, hogy német nyelvterületen kívül nem fog különösebb sikert aratni. Az Elite 4 előfutárának azért jó lesz. Vagy csak lenne...?

FLATLINE

PRO: Szép grafika, első osztályú hangulat, összetett játékmenet, kellemes fejlődési rendszer

KONTRA: Túlságosan is behatárolt cselekvési szabadság, sekélyesen kidolgozott játékelemek

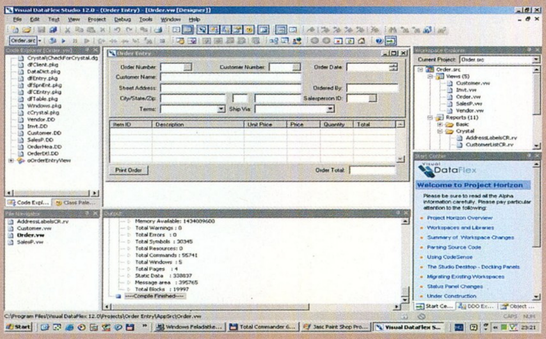
8.1

ÖSSZEGZÉS: Egy régóta elfeledett játékműfaj felélesztésére tett, úgy-ahogy sikeresnek mondható kísérlet.

GÉPIGÉNY: P3 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

X BEYOND THE FRONTIER	77%
X 2 THE THREAT	74%
FREELANCER	90%

Fejlesszen könnyen és gyorsan! Visual DataFlex

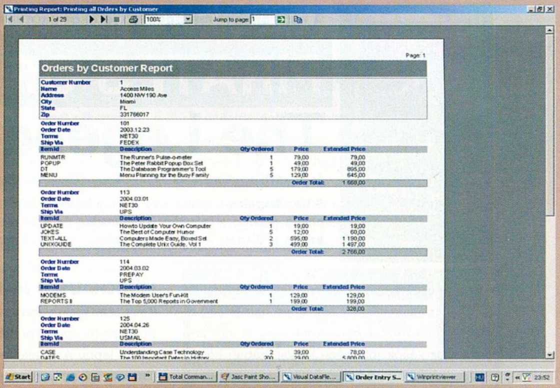


Adatbázis alkalmazások

Multiple Document Interface az adatbeviteli ablakok megjelenítéséhez
Adat-vezérelt menürendszer
Status help minden mezőhöz rendelhető
Választéklista, ellenőrzési tábla, megerősítés és figyelmeztető üzenet rendelhető minden adatbázis művelethez.
Adatbázis kezelés biztonságát tranazakciók szervezésével növelheti.
Adatkezeléshez kódolás csak az egyedi igények kezeléséhez kell.
Az üzleti szabályok és adatellenőrzések több-rétegű Data Dictionary objektumba zárva valósíthatók meg, amelyek minden komponensből elérhetők.

Report készítés

A jelentések készítését többféle formában támogatják:
- a beépített WinReport lehetőséget ad egyszerű és összegfokozatos listák, táblázatok, grafikonok elkészítéséhez.
- Közvetlen kapcsolat a Crystal Report piacvezető jelentéskészítő eszközhöz.



Web-es alkalmazások

Browser alapú internetes alkalmazás készítése;
e-commerce és intranet szolgáltatások terjesztése Web Application Server-rel.
XML használatának támogatása.
Web Services fejlesztése és használata.

Kapcsolat SQL adatbázisokkal

Közvetlen kapcsolattal elérhetők az általában használt SQL adatbáziskezelők: MSSQL, IBM DB2, Pervasive SQL, MySQL, Postgres, Oracle.
A különböző adatbázis formák egyidőben is használhatók.
Az adatbázis forma cseréje nem jelent kód változtatást.

Windows-os szolgáltatások integrálása

Könnyen integrálhatók a COM-Automation és az Active-X vezérlők.
Az előre gyártott komponensek használata növeli a hatékonyságot és a szolgáltatások színvonalát. A Visaul DataFlex lehetővé teszi a COM-serverek és ActiveX vezérlők könnyű integrálását.
Az alkalmazások különösebb változtatás nélkül több-felhasználósak.
A Web-es és Windows-os alkalmazások azonos üzleti szabályokat használnak mindnefajta újra kódolás nélkül.

Igényeljen demo CD-t és bemutatót!

NEXT Software Kft.

Budapest XI. ker Andor u. 60. Tel: 208-46-43 e-mail: nextsw@nextsw.hu
www.nextsoftware.hu, www.visualdataflex.hu, www.nextsoftware.eu

A nap, amikor majdnem jó játékot kaptunk Jack Sparrow főszereplésével írta · Stóki

PIRATES OF THE CARRIBEAN: The Legend of Jack Sparrow

fejlesztő > Seven Studios kiadó > Bethesda Softworks web > pirates.bethsoft.com

A Los Angeles-i (plusz egy tajvani külső stúdió) Seven Studios eddig nemigen vetette magát észre, dicsőséglistájukon eddig csupán a felejthető Defender, és a közepes Fantastic Four áll. A csapat nemrég állt csak rá a játékfejlesztésre, eddig a Disney, az HBO és a Marvel megbízásából végeztek különféle látványtervezői munkákat.

A sikerfilmekből készült játékátiratokat néhány kivételtől eltekintve hamar elfelejtjük, és minden okunk meg is van erre: ezen alkotások többsége kutyafuttában készül, hogy nagyjából a filmmel egy időben kijöhessen, és megelégszik középszerű játékmenettel, tudván, hogy film neve úgyis eladja majd a programot. A Mátrix-játékoktól a The Da Vinci Codeig sorolhatnánk a példákat – sajnos, mostantól eggyel többet, ugyanis a Karib-tenger kalózai második része is erre a sorsra jutott.

Pedig az alapanyag remek volt: Jack Sparrow a harmadik évezred filmtermésének legszimpatikusabb gazembere, akinek útját kalózok, zombik és tengeri szörnyek kísérik. A kalózos programoknak pedig szép múltjuk van a Pirates!-től a Monkey Islandig – minden adott volt tehát egy jó játékhoz, csak a Bethesda megint eljátszotta azt, amit az első filmből készült átirat esetében: hogy a játék a filmmel együtt debütálhasson, olyan határidővel vállalt egy multiplatform projektet, ami lehetetlenné tette a színvonalas tervezést és kivitelezést. Ráadásul a fejlesztéssel ezúttal nem a kalózos játékokban jártas Akellát bízták meg (ahogy az első rész esetében), hanem a lagymatag filmes játékkonverzióiról ismert Seven Studiost.

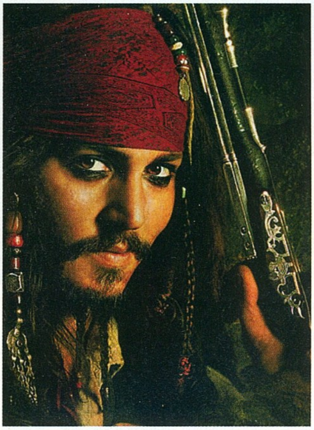
MÜNCHAUSEN JACK KALANDJAI

Ezek után nem vártam sokat a Legend of Jack Sparrow-tól, így a kerettörténet eredetisége meg tudott lepni. A készítők ugyanis nem követik a film eseményeit, ezért aki látta A holtak kincse alcímű második Jack Sparrow-kalandot, annak is új lesz a sztori. A cselekmény fő- és szájhőse természetesen Jack, akit Will Turner cimborájával együtt elkapnak a spanyolok, és arra készülnek, hogy felakasszák a két haramiát. Kalózunk azonban az utolsó szó jogával élve megpróbálja kidumálni magát a szorult helyzetből, és elmeséli hóhérainak és a kivégzésre összegyűlt népnek, hogy mennyi jótettet vitt véghez, és tulajdonképpen az is csak egy aprócska félreértés, amiért fel akarják akasztani (lásd még: „Ő akarta, bíró úr!"). Az egyes pályákon Jack nagyotmondásait kell végigjátszanunk egy-egy teljesen új, és néhány, az első filmből már ismert helyszínen, ami nemcsak akcióra, de humorra is ad jó pár ziccert: különösen vicces, amikor Will Turner néha megjegyzi a nagy akciózás közben, hogy „Hé, ez nem is így történt!".

A Karib-tenger és a Monkey Island

Egy filmnek úgy kell egy jó kis botrány, mint egy falat kenyér: Jack Sparrow második kalandja már a bemutatása előtt megkapta ezt, mégpedig a játékiparból: Ron Gilbert panaszkodott a blogján (grumpygamer.com), hogy a film szerinte túl sokat lop az általa tervezett Monkey Island-játékokból, és az ilyesmi csak mindenféle jogdíjak kifizetésekor helyénvaló. Szó mi szó, a filmbéli Davie Jones kiköpött LeChuck, és több szereplő (zombik, mocsárban lakó varázslónő és egyebek) is gyanúsan ismerős...

Jack láthatóan nincs a helyzet magaslatán, már ami az ellenfelek észlelését illeti...



UNALMAS KALÓZÉLET

Ezek után sejthető, hogy a Legend of Jack Sparrow nem Sid Meier Pirates!-ének hagyományait követi, sokkal kevésbé összetett műfajban próbál bizonyítani. Ezt a műfajt nevezik hack-'n'slashnek, slice'n'dice-nak és slash'em upnak is, vagyis az akciójátékoknak egy olyan vadhajtására számíthatunk, ahol többnyire agyat pihentető közelharci vérontás jelenti a kihívást. Ennek a stílusnak a változatosság a leggyengébb pontja, és kritikánk tárgya is leginkább ezen fut zátonyra: bár két karaktert is irányíthatunk akár felváltva, akár kooperatív módban – Jacket hol Will, hol Elizabeth segíti –, az egyes karakterek képességei szinte teljesen megegyezek (az egyetlen különbség, hogy Jack és a többiek más távolsági fegyvert használnak). A mozgástár önmagában is eléggé szegényes: 7-8 kardvágásban és egy távolsági támadásban kimerül, szóval gigakombókra és sűrűn váltott fegyverekre senki ne számítson (a pályákon talált pénzt elköltve ugyan fejleszthetjük a mozdulatainkat, de ez az animációkon nem látszik meg). A helyzetet tovább rontja az AI, vagy inkább annak hiánya. Ha nem kooperatív módban játszunk, a számítógép irányítja azt a társunkat, amelyikkel éppen nem mi harcolunk, de nem végzi valami jól a dolgát (igaz, ilyenkor nagy közös életerőmérőnk csak a mi bekapott találatainktól csökken): társunk a legvéresebb akció közben is sokszor tanácstalanul álldogál, olykor pedig falba, vagy tereptárgyba ragadva egyhelyben fut. Az ellenfelek intelligenciája is kritikán aluli: jönnek, sorszámot tépnek, meghalnak, de nemhogy csoportban, egyénileg sem mutatják bármilyen alapvető trükknek (oldallépés, erősítés hívása stb.) az ismeretét. Emiatt a játékmenet igen hamar monotonná és unalmassá válik – a csekély számú fejtörő és a néhány szkriptelt esemény édeskevés ahhoz, hogy megtartsa a játékost, aki valószínűleg már a második pálya után ásítozva keresi a kilépés opciót. Erre az opcióra pedig nem is olyan könnyű rákattintani, a játék irányítása ugyanis billentyűzettel akár egy másik film adaptációjának, a Mission Impossible-nek is megfelelne. Gamepad nélkül esélytelen végigvinni a játékot, és nem ez az egyetlen bosszantó jele annak, hogy a PC-verzió tulajdonképpen egy minden hozzáadott értéket nélkülöző konzolátirat: csak az egyes helyszínek végén lehet menteni, ami felér egy harakirivel – az amúgy is unalmas pályákat egy-egy nehezebb részen való továbbjutásért küzdje végig tucatszor az, akinek két anyja van. Ha viszont beszerzünk egy gamepadot, újabb csalódás fogad: aki a monoton, lineáris pályák ellenére is kitart, arra döbbenhet rá, hogy fél nap alatt végigjátszotta a nyúlfarknyi kis kalandot.

TENGERBE VELE!

Az eddig felsorolt hibákat valamelyest enyhíthetné a hangulat és a kivitelezés. Előbbi a jó keretsztorival és a játék néhány – túl kevés – poénjával együtt sem éri el a film hangulatát. A kicsit Monkey Island-es atmoszférájú történetbe a kalózok és a zombik után egyre furcsább és egyre inkább környezetidegen kultúrák elemei szivárognak be, és amikor a játékos már kínai varázslókat és jégvikingeket irt halomra, joggal merül fel, hogy azért Jack nagyotmondásának is van határa. A külcsín sem segít sokat: a karaktermodellek részletesek ugyan, de animációjuk hagy némi kívánnivalót maga után (bár Jack néhány filmbéli jellegzetes mozdulatára rá lehet ismerni), és az arcanimációval sem lehetünk elégedettek. A háttér PS2-es mércével mérve sem nagy eresztés, PC-s szemmel nézve pedig kifejezetten ronda: az unalmasan megtervezett pályákon gyenge textúrák feszülnek, és ugyanaz a néhány tereptárgy fogad bennünket minden lépésnél. A hangokkal sem vagyok kibékülve: az eredeti stábból egyedül Johnny Depp szólaltatja meg karakterét a játékban, de ő is érezhető unalommal teszi ezt, a többi szinkronhang és az effekttár pedig nem nyújt semmi kiemelkedőt. A zene nem rossz ugyan, de csak néha harsan fel, pedig egy állandó aláfestés nagyon hiányzik ehhez a hangulati elemekben amúgy is szűkölködő programhoz.

A The Legend of Jack Sparrow jó nyersanyag (azt nem mondom, hogy jó film, mert a mozi eléggé megosztotta szerkesztőségünket) rossz feldolgozása: Johnny Depp-pel együtt is túl sok hibája van ahhoz, hogy elnézően bánjunk vele, és még rövid távon sem szórakoztató. Fanatikus Jack Sparrow-rajongókon kívül senkinek nem ajánlom – túl rövid az élet ahhoz, hogy ilyen lelketlen filmátiratoknak szavazzunk bizalmat.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Az első rész remek, Pirates!-re emlékeztető játékfeldolgozása után sajnos csak egy buta, és vajmi kevéssé szórakoztató, egyszerű akciójátékot kaptunk a második film mellé.

STÖK!

PRO:
- ötletes kerettörténet
- Jack hangja Johnny Depp
- néhány jó poén

KONTRA:
- monoton pályák és játékmenet
- borzalmas irányítás
- gyér grafika

6.0

ÖSSZEGZÉS: Minden pixelében felejthető, egyhangú tucatjáték, amely nem sokat ad vissza a címszereplő filmbéli sármjából.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 4 GB HD, 32 MB VRAM

PIRATES OF THE CARIBBEAN	85%
SID MEIERS PIRATES!	91%
TROPICO 2 PIRATE COVE	83%

Feltámadott a tenger, a kékek tengere...

irta · NightBagoly

Rogue TROOPER

fejlesztő > Rebellion kiadó > Eidos web > www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper

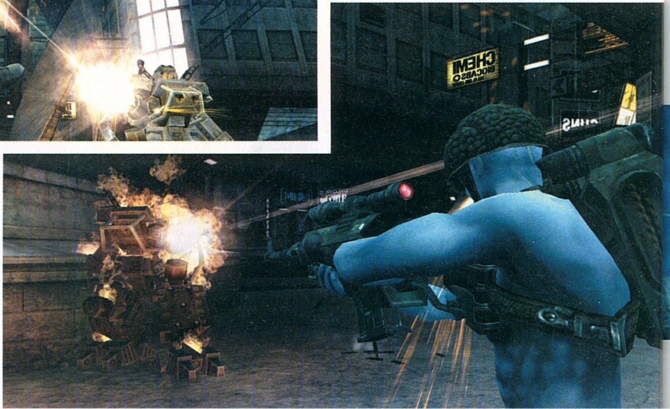
Az oxfordi székhelyű Rebellion a legnagyobb brit stúdiók egyike – a játékfejlesztés mellett egyébként képregény- és könyvkiadással is foglalkoznak. Legnagyobb sikerük máig a '99-es bemutatkozó játékuk, az Aliens vs. Predator, azóta elég hullámzó teljesítményt nyújtanak.

Fura időket élünk. Már akkor sejtettem, hogy valami nagyon súlyos anomália közepébe csöppentem, amikor a szerkesztőségbe bekukkantva egyetlen gépen sem láttam World of Warcraftot futni (Grath a kiegészítőig szünetet tart, Hancu épp beteg volt – durva dolog ez a nyaklepra... –, Chris meg épp leadta a DVD-t és otthonról játszott). Ami ezután következett, még súlyosabb: olyan játékot kaptam tesztelni, ami képregényen alapul, konzolátirat, és mindezek ellenére PC-s játékként is megállja a helyét – hát ez ritkább, mint a fehér holló. Ráadásul a játékot a Rebellion készítette, amelynek (többek között) az Alien vs. Predatort köszönhetjük, kiadója pedig a Lara Crofttal már ezerszer bankot robbantó Eidos...

Nem mondom, ennek a mordálynak aztán van visszarúgása...

MÉRSÉKELTEN SZÉP ÚJ VILÁG

A távoli jövőben az emberiség sok-sok félrecsúszott kísérlet után rádöbben arra, hogy a fekete lyukak nem kifejezetten az ellenségei. Egy meglehetősen bonyolult eljárással képesek féregjárattá alakítani az univerzum legfélelmetesebb jelenségeit, hogy azután átjuttassanak rajtuk élőlényeket a világegyetem különböző pontjaira. Egy tudós, miután kipróbálja a lehetőséget, felfedezi a mindenség talán legszebb bolygóját: végtelennek tetsző termőföldek, kristálytiszta víz, tejjel-mézzel folyó Kánaán. Minden adott ahhoz, hogy az emberiség beköltözhessen a NU Earth nevet kapott csodára. Az az apróság, hogy ez stratégiailag talán a legjobb elhelyezkedésű a planéta a galaxisban, első blikkre nem zavar senkit – leszámítva azt a sok-sok esztendeje harcoló két oldalt, aki pálmafák, és kókuszok helyett a háború lezárásának lehetőségét



véli felfedezni a paradicsomi bolygón. Mi jó pár esztendővel a helyszín felfedezése után csatlakozunk a történetbe: a levegő belélegzésre alkalmatlan, a folyókat megmérgezték, a légkör elviselhetetlen. A bolygó, amely valaha az emberiség legszebb felfedezése volt, ma már puszta árnyéka önmagának, a háború megtette kártékony hatását. A pokol semmi ahhoz képest, ami ebből a sárgolyóból maradt – és mégis, van pár élőlény, aki ezt a helyet tekinti otthonának. Bőrük kék, ők a legtökéletesebb katonák, akik valaha születtek: erre tervezték őket, no meg arra, hogy a lakhatatlan környezet ellenére kitűnően tudjanak élni – és csatározni – a helyszínen. Minden bizonnyal már kitaláltátok, az egyik ilyen barátságos fiatalember sisakja alá bújva kezdjük meg mindennapjainkat.

KÉK FÉNY

Ha azt mondom, a Rogue Trooper az év meglepetése PC-n, a legmegátalkodottabb TPS-fanatikusok is összeszorítják a fogukat: mégis, ki ez a bagoly, hogy ilyet merjen állítani egy ilyen „senki által nem várt" programról? Amivel legelőször alá tudom támasztani, amit mondtam, az a program vizuális megjelenítése. A játék PC-re is nagyon kellemesen fest. Ugyan olyan multiplatform fejlesztésről beszélünk, amely az „elavult" konzolgenerációt tekintette elsődlegesnek, a program számítógépeinken sem vall kudarcot. A PS2-es változathoz képest – azzal is volt szerencsém sokat bíbelődni – a készítők feltupírozták a látványt, hogy nekünk se kelljen lemaradnunk a vizuális gyönyörről: több poligon, tuningolt textúrák, és hihetetlenül gyors motor gondoskodik arról, hogy ne kelljen felháborodnunk. A játék még így is gyönyörű, ezt pedig nem az elfogultság mondatja velem. A technikai hiányosságokat remek effektusokkal, és még lenyűgözőbb hátterekkel próbálják elfedni, nem is sikertelenül. Miközben csatangolunk előre a bolygón, a háttérben zajlik a harc: a háborútól eltorzult égbolt kavarog a fejünk felett, miközben néha egy-egy csatahajó, vagy csapatszállító húz el felettünk, hogy ne érezzük statiknak a világot. A pontot arra a bizonyos „i"-re azonban mégsem az interaktív, minden ízében mozgó és élő világ, hanem a karakterek teszik fel. Mozgásanimációjuk olyan szinten precíz, szinte tökéletes, hogy ilyet talán még nem is láthattunk. A fedezékből hibátlan animációval kihajoló katonáink, a robbanástól szanaszét repülő ellenség, a cseppet sem túlzó, már reálisnak ható rongybaba-fizika, mind szokatlanul pofásra sikeredtek. Ha pedig ehhez még hozzávesszük az eszméletlen jó, nem evilági hatású zenét, a dübörgő basszussal megtámogatott hangeffekteket, és nyakon öntjük az elmúlt pár esztendő talán legjobb szinkronjával, azt hiszem, teljesen nyugodtan dőlhetünk hátra: Külsőségek terén a játék tényleg nevezhet az általam megjelölt titulusra.

info

A Rogue Trooper-ből a képregény-sorozat mellett három regény is készült - hazánkban nem elérhetők, érdemes az interneten vadászni utánuk.

EGYSZEMÉLYES HADSEREG

De kit érdekel a grafika, a zene, és az effektek, ha maga a játék nem képes elvarázsolni a játékosokat? Senkit, egy jó programban ezek mind-mind másodlagosak, az első és legfontosabb pont természetesen az élmény, amit nyújtani tud. A Rogue Trooperben egyszemélyes osztagot alakítunk, amelynek feladata megmenteni a tomboló csatákban a saját irháját, és ha már úgy is ott van, véget vetni a háborúnak, és kideríteni a háttérben megbúvó mocskos részleteket. Lényegében ez egy egyszerű, monoton akciójáték képét vetíti elő, ám a látszat csal. A szituációból adódó „én vagyok Rambo!" felállást el lehet felejteni, a készítők ugyanis mindent megtettek annak érdekében, hogy a „megyek és lövök" taktikát kasztrálják. Az eszetlen gyilkolászást a legkülönbözőbb ötletekkel próbálja változatossá tenni a játék, ezek közül az első – és legjelentősebb – minden kétséget kizáróan a mesterséges intelligencia. Ellenfeleink tökéletesen kihasználják a környezet adta lehetőségeket, fedezékbe húzódnak, fedezik egymást, és segítséget kérnek, ha nagy a baj. Nem kell azt hinni, hogy egy internetes akciójátékban látható kihívással kell szembesülnünk, de bizony az életünkre törő

Honnan indult ez az egész?

Bár ma már szinte nincs olyan film, regény, játék vagy toalettpapír, ami ne képregényen alapulna, azért érdemes megemlíteni, hogy a Rogue Trooper is ebbe a táborba tartozik, méghozzá a jobbik fajtából. Megálmodói (Gerry Finley-Day és Dave Gibbons) nem azért számítanak különlegesnek, mert olyan oltári nagy siker lenne a munkájuk, hanem azért, mert ebben a klónoktól és ötlettelenségtől hemzsegő világban tudtak olyat alkotni, amelyet érdemes olvasni és megnézni. A háború által letaglózott NU Earth, és a genetikailag módosított, kékbőrű főhős önmagában is különleges élmény – hát még, ha kiderül, hogy ő egymaga mindjárt az egész osztagot képviseli....

Ügyesen bújtunk fedezékbe, pont kilóg az a nagy kék fejünk a szikla mögül...

hordák nem adják könnyen a bőrüket, és teljes higgadtsággal pályáznak a miénkre. A túlerő ellen nincs túl sok esélyünk – ilyenkor jönnek a képbe a különböző, pályára helyezett eszközök. Géppuskafészek, rakétavető, légelhárító üteg; mind azt szolgálják, hogy esélyünk legyen túlélni a két töltőképernyő közötti időt.

Bár azt mondtam, egyedül vagyunk, ez nem azt jelenti, hogy magányosak lennénk. Osztagunk ugyanis egy biochip által lélekben velünk van, hogy segítsen a csatában, és hogy folyamatos szövegelésével feldobja az akciók közötti üresjáratot. Amikor elindul a haddelhadd, még egyedül vagyunk, nem telik el sok idő, azon kapjuk magunkat, hogy a fegyverünk, a hátizsákunk, és a sisakunk is megpróbálja velünk megvitatni, mennyire nem a helyes módon próbálunk meg utat törni magunknak a gonosz ellenségek garmadáján át. Természetesen az, hogy ők velünk vannak, nem csak lelkierőt ad, hanem valós, játékbéli segítséget is. Körülbelül tíz perc aktív játék után lehetőségünk nyílik elpusztított ellenfeleink leghasználhatóbb részeit asszimilálni, és az így nyert nyersanyagot lőszerré, gránáttá, vagy esetleges más, izgalmas fejlesztéssé változtatni. Ezzel a készítőbrigád elérte, hogy az ember nem botlik lépten-nyomon szerteszórt gránátokba, lőszerbe, és megfontoltan bánik mindennel, hiszen észnél kell lennie: ha elfogy az univerzális nafta, semmire nem telik, és mehet pisztollyal a csatamezőre.

Nosztalguru Trooper

Bizony, nem az Eidos csodagyereke az első olyan játék, amely a kékbőrű, genetikailag felturbózott katonák mondakörére épül. Ketten is voltak, akik úgy gondolták, megfelelő alázattal és tudással rendelkeznek ahhoz, hogy életre keltsék a különös sci-fi világot. A Piranha Software próbálkozott először Commodore 64-re, és ZX Spectrumra egy felülnézetes akciójátékkal 1986-ban. Miután elég szabadon kezelték a témát, a rajongók egyszerűen levegőnek nézték a programot – talán éppen ezért kellett közel négy esztendőt várni a Krisalisra, hogy 1990-ben újra megpróbálkozzon a dologgal. Ezt sem vette meg a kutya sem, nem csoda hát, hogy az újbóli virtuális túrára NU Earthön egészen 2006-ig kellett várni. De ez legalább megérte!

ELKÉKÜLNI, VIGYÁZZ, RAJT!

A Rogue Trooper varázsa érdekes módon nem az, hogy olyan elemektől, vagy játéktechnikai megoldásoktól hemzsegne, amelyet még soha sehol nem láttunk. A titok nyitja az, hogy minden elem, amit felhasználtak, tökéletesen a program szükségleteihez lett igazítva, ezzel létrehozva egy izgalmas, remekül alkalmazott koktélt, amivel egyszerűen élvezet játszani. Remek háborús hangulat kel életre a monitoron, izgalmas, kellő kihívást nyújtó ellenfelek sokasága próbálja meg elvenni az életünket, miközben a nagyon jól kitalált fejlődési rendszernek hála izgatottan várjuk a következő pályát. Küldetéseink sokrétűek és szerteágazók, feladataink megoldásai pedig saját szájízünk szerint kivitelezhetők. A Rogue Trooper tényleg pokoli jól sikerült kis játék. Az ember észre sem veszi, csak játszik, mint egy gondtalan gyerek, miközben szembesül a kellően nehéz, de még nem frusztráló kihívással. Nyugodt szívvel merem ajánlani mindenkinek, aki szeretne egy jót lövöldözni, felderítene egy izgalmas történetet, vagy csak kikapcsolódna pár órára.

A páncélzat a felsőtestünkön enyhén szellős, viszont nálunk machobb tekintettel senki nem bámul a kamerába a galaxisban

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A jó képregény-átirat játék ritka mint a fehér holló - a Rogue Trooper képében azonban most éppen egy ilyen érkezett a monitorokra. Talán az a titok, hogy nem kell a játék mellett érkező filmhez igazodni?

NIGHTBAGOLY

PRO: Büntető hangulat

KONTRA: A grafika itt-ott kopottas egy csúcskategóriás PChez mérten.

8.5

ÖSSZEGZÉS: Hangulatos, látványos lövöldözős játék, a jövőben, a jelenből. Vér helyett adrenalin, monotonitás helyett változatosság: Kell ennél több?

GÉPIGÉNY: P3 1.5 GHz, 256 MB RAM, 3 GB HDD, 64 MB VRAM

FANTASTIC FOUR	78%
SPIDER-MAN 2	45%
X-MEN LEGENDS 2	83%

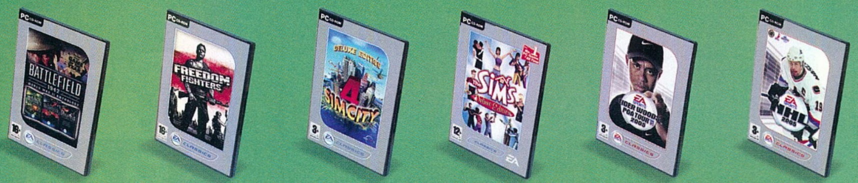
Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!

ÚJ JÁTÉKOK!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft



BATTLEFIELD 1942 THE WWII ANTHOLOGY Classic | FREEDOM FIGHTERS Classic | SIM CITY 4 DELUXE Classic | THE SIMS DELUXE Classic | TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Classic | NHL 2005 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic | ARMIES OF EXIGO Classic | LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic | COMMAND CONQUER GENERALS Classic | BLACK & WHITE Classic | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Classic

NBA LIVE 2005 Classic | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT WAR CHEST Classic | HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN Classic | FIFA 2005 Classic | TOTAL CLUB MANAGER 2005 Classic | BATTLEFIELD: VIETNAM Classic

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a Lord Of The Rings: Return Of The King játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A augusztus 22-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/10-es lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

www.pcguru.hu

PCG0609

Telepesek tíz év múlva

The Settlers II: THE NEXT GENERATION

fejlesztő > Blue Byte kiadó > Ubisoft web > www.thesettlers.com írta · Darths

A Blue Byte az egyik lagpatinásabb német fejlesztőcsapat, 1988-ban kezdték az ipart Düsseldorfban. Legnagyobb sikereiket két stratégiai sorozattal, a Battle Isle-lal, és a Settlersszel aratták. 2001 óta a stúdió a Ubisoft tulajdonában áll.

Azok a boldog szép napok – ég veled!? Ó dehogy... Azok a bizonyos boldog szép napok most visszatérnek a monitorokra, és újra átélhetjük azt az egyedi hangulatot, amit anno, '96 táján a jó öreg Settlers II nyújtott nekünk. Akik pedig nem ismernék azt a bizonyos hangulatot, azoknak itt a remek alkalom: új köntösbe öltöztetett, de a régi koncepciót követő játékot kapunk a Blue Byte fejlesztőitől. Most mondjam, hogy a legvérmesebb rajongók már az ötödik rész helyett is erre vágytak volna...?

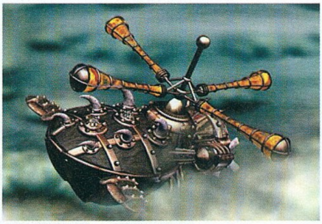
TÍZ ÉV MÚLVA

Tíz éve, a nagy sikerű Settlers II után a fejlesztők egy másfajta koncepciót kezdtek el követni, megváltoztatva a bevált rendszert, gondolván így jobb lesz. Hogy jobb lett-e? Ez nézőpont kérdése, de a nagytöbbség talán a „nem"-re tenné a voksát. A harmadik résztől felfelé szép fokozatosan eltűnt a régi, zseniális hangulat, a játékmenet egyre túlbonyolítottabbá vált, és bár kaptunk új játszható népeket, kisebb-nagyobb újdonságokat, a játék az egyedi, utánozhatatlan bájos csodából egyre inkább egy átlagos RTS-sé lett (ennek betetőzése volt az ötödik rész, a Heritage of Kings, ami már végképp csak a nevében volt Settlers). A rajongók kérésének engedve most, 2006-ban a fejlesztők visszatértek a gyökerekhez, és egy félig-meddig új résszel, a klasszikus második rész újrafeldolgozásával ünneplik a játék tizedik születésnapját.

JÖTTEK, LÁTTAK, GYŐZTEK – MOST IS?

A Next Generation egy az egyben a régi játékmenetre épül, viszont teljesen új grafikus motort használ, ami zseniálisan adja vissza a régi hangulatot, ötletesen megvalósítva a különféle effekteket. Külön kiemelendő a víz és a tükröződés megvalósítása, ami kimondottan látványos, és a látványvilág stílusán felül is rádob egy lapáttal a hangulatra.

A küldetések ezúttal is a főépületünktől indulnak, 31 különböző épület közül válogathatunk gazdaságunk felvirágoztatására, és 25 különféle munkakörben vethetjük be emberkéinket, akik szépen elkezdik gyártani kuckóikban az élelmet, eszközöket, nyersanyagokat. Hadseregünkbe ötféle katonát toborozhatunk be: kezdetben még csak kis fakardot lóbáló bakáink némi pénzecske leperkálása esetén tetőtől talpig arany vértben feszítő hadvezérré fejlődnek – csak bírják szuflával az aranybányáink... A játszható népek szempontjából is a régi hagyományokat követi a játék: rómaiak, nubiaiak (akiknek semmi közük a netes szlengben elterjedt „noob" kifejezéshez) és kínaiak vetekednek a területek meghódításáért. Mindezt tíz nagyszabású küldetés keretében élvezhetjük, továbbá számos skirmish pályát és többjátékos terepet is kapunk. Multiplayer módban maximum hatan játszhatunk egyszerre, akár interneten keresztül is, amiért mezei pirospont jár a fejlesztőknek. A pályák sokrétűségére sem lehet panasz, három különböző pályatípuson gazdálkodhatunk: egyik a szokásos szép zöld terep, hófödte hegycsúcsokkal, amiknek aljában megannyi nyersanyag várja, hogy geológusaink azo-



Óh, amikor legutóbb erre jártunk, még sokkal poriasabban nézett ki a táj meg a falu...

nosítsák őket; enyhén sivatagos vidék, ahol szerecsen alattvalóink érzik a legjobban magukat; végül a kopár, kiégett, tűzhányókkal tarkított, már-már Mordort idéző vidék. Én már csak a nazgulokat hiányoltam...

VAN-E NÁLATOK ALKOHOL? NÁLUNK A RAKTÁRBA' NINCS SEHOL...

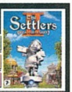
Ez bizony baj, ugyanis az ízes komlószörp nélkül embereink nem hajlandók fegyvert ragadni. A Settlers hagyományosan inkább „építgetős", mint harci stratégia, amiben a feladatunk elsősorban a gördülékenyen működő gazdasági rendszer kialakítása. Itt aztán minden összefügg mindennel, azaz hiába termel a farmer sok gabonát, a pék nem tud vele mit kezdeni, míg a malomban meg nem őrlik neki. A lakatos és a kovács sem fog a nyersvassal foglalkozni. Először építeni kell egy kohót, ott megedzik a nyersanyagot, és az így kapott acélrudakból pedig már olyan szerszámokat és kardokat kovácsolnak neked, amilyet akarsz... Illetve ami nagyobb prioritásra van állítva – ugyanis külön be lehet állítani, milyen eszközt milyen gyakran gyártsanak, illetve, hogy a szenet vagy az acélt melyik épületünkbe szállítsák sürgősebben, és hol nem kell kapkodni a kihordással. Minden épületre szükséged van, hogy működő gazdaságot tudj kialakítani, hisz a gabona kell a liszthez, a liszt kell a kenyérhez, a kenyér kell a bányában dolgozóknak, és így tovább. Ha nincs élelem, nem lesz nyersanyag se, ha nincs szén, nem fog a lakatos újabb kaszákat készíteni, hogy a következő farmon a dolgozónak legyen eszköze... A főküldetés végcélja, hogy meghódítsd az egész területet, amihez természetesen katonákra is szükséged van – viszont, ha el akarod érni, hogy magasabb szintű katonáid legyenek, ahhoz stabil háttér szükségeltetik. Skirmish, illetve többjátékos módban át lehet állítani (az Age of Empireshöz hasonlóan), hogy mi legyen a parti célja, de lényegében a játékmenet hasonló marad.

HANGULAT

Elérkeztünk az egyik legérzékenyebb ponthoz, a már sokszor említett hangulathoz, ami egy játékban az egyik legfontosabb dolog. Minél jobb egy játék hangulata, annál élvezhetőbb! Ehhez mi kell? Végy egy jó ötletet, színezd ki, rakj alá valami jól eltalált muzsikát (Star Wars játékok előnyben...), hintsd meg egy kis szellemességgel, találj ki hozzá jó történetet, rakj alá tetszetős grafikát és voilá... Ezeknek a kritériumoknak többnyire megfelel a Settlers II új verziója: az ötlet adott volt, a muzsikával eddig sem volt probléma, most is az a kellemes lágy zene szól, miközben a sok dolgozó ember munkazaja egybemosódik. A szellemesség is a helyén van, ha csak közelebbről megvizsgálunk egy embert, máris elmosolyodunk. Továbbá a játék remek lehetőséget nyújt azoknak is, akik ebben a kiváló időben kis testmozgásra vágynak. Nem kell hozzá mást tenni, csak ráközelíteni az egyik tétlenkedő hordárunkra. Mivel nekik is fitten kell tartaniuk magukat – hisz bármikor jöhet egy farönk, amit íziben tovább kell szállítani a fűrészmalomba –, rendkívül extrém tornagyakorlatokat végeznek a kézenállástól kezdve a csirke-imitáló járásig... A történet viszont igen szürke, a szokásos sablon hangzik el sokadszor: hajótörést szenvedtünk egy lakatlan, ámbár misztikus sziget közelében, és fel kéne deríteni a szigetet, életformákat keresve... Nicsak, egy teleportkapu, menjünk bele! Hoppá, a zöldövezetből átkerültünk a sivatagba, ez még misztikusabb és érdekesebb hely, hát derítsük fel ezt is és így tovább... Ne szépítsük, ez így elég gyengécske.

A Next Generation csupán jól sikeredett újrafeldolgozás, a régi Settlers II-ről, a régi hangulattal és remek grafikával – de játéktechnikai újdonságok szinte egyáltalán nincsenek benne.

pc guru



GRAFIKA	08	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

A klasszikus Settlers 2 kivitelezésben totális felújításon ment keresztül, játékmenetében azonban csak a multiplayer fejlődött. Mindenesetre még így sem akkora csalódás, mint a hasonló kategóriájú Dune 2000 volt a maga idején...

DARTHS

PRO: Régi Settlers hangulat, kibővült multiplayer, jól eltalált grafika.

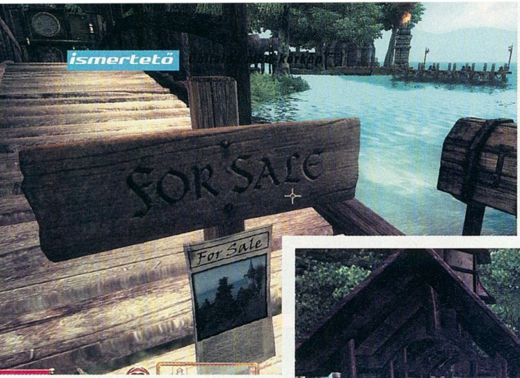
KONTRA: Szinte semmi újítás és gyenge sztori.

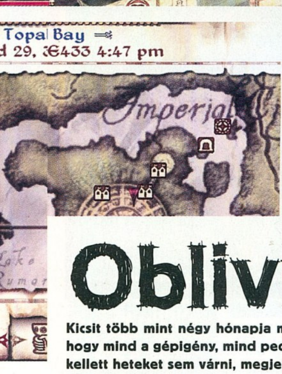
8.3

ÖSSZEGZÉS: Öreg motorosoknak kiváló nosztalgiajáték lesz, de akinek az ötödig résznél kezdődött a Settlers sorozat, inkább maradjanak is annál.

GÉPIGÉNY: P4 2.5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

SETTLERS 5	85%
SETTLERS 4	77%
SETTLERS 3	88%





A grafikus modok még szebbé teszik az Obliviont - bármennyire is hihetetlen ez...

Oblivion MODOK

írta · Flatline

Kicsit több mint négy hónapja már, hogy először kezünkbe foghattuk az Elder Scrolls IV: Obliviont. Nagyon magasra értékeltük, noha látszott, hogy mind a gépigény, mind pedig a játékmenet némi finomhangolásra szorult abban az esetben, ha valaki maradéktalanul akarja élvezni. Nem kellett heteket sem várni, megjelentek az első modok, melyek egyre-másra javították, vagy változtatták meg a játék részeit, ezzel legtöbb esetben rosszabbá, de kivételes esetben sokkal jobbá téve azt. Az elmúlt hónapokban aztán számos olyan mod látott napvilágot, amelyeket a Bethesda is szívesen, elismerő csettintéssel fogadott. Akár hiszitek akár nem (a képek azért segítenek elhinni...) az Oblivion, ha lehet, még jobb lett ezektől, érdemes másodszor is nekiugranotok! Hogy miért? Lássuk apránként...

A legkiterjedtebb játékelem-módosító mod, olasz kezek munkája, Oscuro's Oblivion Overhaul a neve. Mindenbe belenyúl, ahol szükség van rá: a születési jegyek tulajdonságainak kiegyensúlyozása (itt-ott sajnos valóban gyengébb karakterek születtek bizonyos esetekben), az ellenfelek szintjének skálázása a karakterünkhöz (túlságosan gyorsan erősödtek a világban a legkisebb lények is), és gyorsítja a nyílvesszőket anyagtípustól függően, a zsákmányolható tárgyak minőségi szintje jóval lejjebb került, így nem dobál minden jöttment bandita üvegpáncélt; egy raklapnyi új tárgyat hozott létre és így tovább. Annyira kiterjedt finomhangolást végez a mod, hogy nincs is helyünk minden funkcióját leírni, de ezzel érdemes kezdeni.

CALL STEED 2.5

A lovaknak nem volt túl sok haszna eddig a játékban, hiszen bárhova el lehetett teleportálni a térképen – vagy ha mégis küzdeni akart az irányításukkal a játékos, akkor állandóan leverték őt a csatákban. A Call Steed 2.5 és a Saddlebags mod képes a lovat sokkal intelligensebben kezelni, azaz végre megmondhatjuk a pacinak, hogy maradjon le 100 métert és úgy kövessen, füttyre odarohan ha meguntuk a virágszedést, továbbá képes nagy mennyiségű tárgyat cipelni a ráakasztott zsákokban. Igen, végre megoldódhat az állandó kavarás a tárgyakkal (legalábbis egy szintig), hogy csupa jó cuccunk van már, és nem tudjuk, mit dobjunk el. Mostantól rakjuk a pacira!

NATURAL HABITAT, WATER, VEGETATION, WEATHER

Ezek a modok nyerték el legutóbb a legjobbnak járó díjakat a letöltések száma alapján, és be kell vallanom, valóban fantasztikus munkát végeznek. Lepkék, szivárványok, esők, hóviharok – minden megjelenik, ami évszakokhoz kapcsolatosan megjelenhet a világban. A kis szitakötők és egyéb rovarok hihetetlen módon megdobják az összképet a déli területeken (is), ahol szinte érezni a levegőben a párát. A növényzetet is módosítja az alkotó természetesen: magasabb fák, sokkal több fű, minden, ami ugyan lassítja a gépet, de a képekre tekintve talán látszik, hogy bőven megéri!

Na másszunk fel, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk...

BETTER TORCHES

Sokáig egy Starlight varázslat is használhatóbb volt, mint a fáklyák. Ezúttal végre erősebb fényt kapnak és eldobhatók, így fényforrásként is funkcionálhatnak.

PASSIVE BEASTS

A medvék és egyéb erdei állatok támadási kedvét befolyásolja picit, így nem rohan nekünk minden maci és más állat az erdőben. Figyelem, kifejezetten csak az erdei állatokra vonatkozik, lényekre nem!

SUMMON FIX

Két idézhető lényt enged a varázsolgatni vágyó karaktereknek. Nem ugyanabból a típusból ugyan, de lehet két segítőnk már. A másodikért mana-fenntartási díjat is kell fizetni, így nem aránytalanul erős a dolog.

REAL ARENA + SPECTATORS

Sokkal több néző az arénában, plusz felhúzták a küzdők szintjét, hisz nevetséges volt, hogy egy kis trükkel a Gray Prince is leverhető volt semmi

Na másszunk fel, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk...

perc alatt. Most már sokkal keményebb harcokra számíthattok.

NO ANNOYING MESSAGES

Kiszed minden „LOADING AREA", és egyéb, beleélést romboló üzenetet

DEADLIER TRAPS

Minden csapda halálossá válik, ami logikus is, kivéve néhányat, melyek kinézetük és működésük alapján sem okoznának akkora kárt a karakterekben.

FEMALE ARMOR

A főbb páncéltípusok női, dekoltált változatai (szép!).

NO PSYCHIC GUARDS

Mostantól valóban csak addig hallanak az őrök, ameddig a hang terjedhet egy kiáltás esetén, így realisztikusabbá válik a tolvajok munkája.

VISUALLY ENCHANTED

A fegyverek és varázslatok kapnak plusz részecske-effekteket.

ATTACK AND HIDE 2.1

Az ellenfelek támadó, megkerülő és védekező intelligenciáját bolondítja meg pár igen jó scripttel, számítsatok okosabb ellenfelekre a mod aktiválása után. Fincsi!

COOLED LAVA

Egyszerűen az Oblivion-kapukon túli láva felszínének textúrájába nyúltak bele, hogy több hűvös terület legyen benne.

BIRTSIGNS NOMAX

A kiválasztott születési jegy által adott bónuszok nem számítanak bele mostantól a 100-as limitbe, ergo a sebességen kívül (Steed csillagjegy) minden mást 125-ig tornászhattok fel adott esetben.

GET WET 0.92

Vízcseppek a fegyvereken és testen, no meg a felszerelésen esőben, vagy vízből kijövet.

BURNING KVATCH

A sztori szerinti Kvatch szép füstfelhőket kapott távolról szemlélve, a realisztikusabb rombolás miatt.

SKINGRAD UPDATE

A legkihaltabb várost keltik kicsit életre, pár plusz NPC-vel és bolttal.

DARKER DUNGEONS, DARKER NIGHTS

Sötétebb éjszakák és labirintusok. Sokan panaszkodtak, hogy nincs elég sötét, hát most lett, ideje végre használni a fáklyákat, sokkal nagyobb élmény is a játék így.

IMMERSIVE HEALTH INDICATOR

Állítható, hogy hány százalékos sérüléstől mosódjon el a látás. Jól néz ki, és jelzi is, ha már alig élünk.

RANDOM GATES FIX

Nem nyílnak ki újra a már egyszer bezárt, véletlenszerűen megjelenő Oblivion-kapuk.

ILLUMINATION WITHIN

Éjszaka az épületek ablakából fény szűrődik ki, nagyon nagy hangulati plusz az esti kószáláshoz! Ugyanide tartozik a Living Cities at Night mod, ami a városokat távolról nézve fényaurával ruház fel, éreztetve, hogy zajlik azért az élet.

BETTER WINE

Lecserélt borcímkék, nagyfelbontású, olvasható változatokra.

REN'S BEAUTY PACK

Rengeteg szuper haj, bármelyik karakterre applikálható, jól beállított színekkel.

BETTER GOLD

Lecserélt arany forma és textúra, fehéraranyá változik a pénz, azaz koszos szürkévé.

REALISTIC FORCE 2.1

A Havok fizikai motort finomhangolja, sokkal realisztikusabb becsapódások és elhalálozások végett.

HARVEST FLORA CPU

A legszebb változata a növényszedés modnak, innentől kezdve magát a növényt 3D objektumként kezeli a játék, így valóban felvehető, nem csak eltűnik egy kis növénydarab, mikor felvesszük.

ETHEREAL ARMOR IMPERIAL EDITION

Újrafestett őr-páncélzat, erős bumppal és szép színekkel.

KEYCHAIN 1.2

Megjelenik a tárgylistában egy új fülecske, mely a kulcscsomót jelöli: ide kerül miden kulcs, elkerülve a próbálgatás frusztrációját.

KUMIKO MANOR

Leeyawin mellett kiadó egy gyönyörű birtok, saját varázslótoronnyal, fegyverteremmel, úszómedencével, lóbeállóval, amire csak szükség lehet (a világítótorony is szériatartozék természetesen). 75 ezer aranyért végre olyan helyre költözhet a játékos, ami igazán jól néz ki. Leeyawintől délre, a félszigetre kerül.

MYSTIC DARK ELF

Szép arcú, Mysticismben jártas karakterként választható.

LIVING ECONOMY

Végre a kereskedésnek is van értelme, erős kínálati-keresleti függvényekkel operál a mod, ami annyit tesz, hogy ha egy tárgyból csak egy van a környéken, megnő az értéke. Eladáskor ténylegesen fogy a vásárlók pénze, nem csak a limit van beállítva, hogy mennyit áldozhat egy tárgyra. A Speechcraft és Mercantile tulajdonságok innentől kezdve felbecsülhetetlenek, ha sok pénzt szeretnétek.

ARROWS REBALANCED

Erősebbet sebeznek a nyílvesszők és nő a lopakodáskor bevitt kritikus sebzés értéke, egyensúly-okokból. Eleinte könnyebb, később nehezebb az íjász karakterekkel az installálás után.

PARALLAX MAPPED CITIES

Minden város parallax mapet kap, ami erős 3D-érzést idéz elő az amúgy teljesen 2D textúrákból. A következő generációs konzoloknál hallhattatok erről a technikáról, most elérhető az Oblivionban is.

NEW MUSICS

Kézzel válogatott új felfedező, harci és egyéb zenék, abszolút passzolnak Jeremy Soule eredeti dallamaihoz.

Mindegyik modot megtaláljátok a www.tessource.net oldalon, ingyenesen letölthetők, az utasításokat követve pedig könnyűszerrel felrakhatjátok őket. Jó játékot!

World of Warcraft ADDONOK

írta · Hancu

Modok egy MMORPG-hez? Mi ez az ostobaság? – gondolhatná az ember első hallásra a cím láttán. Nos, a WoW esetében a „mod" szót nem is a hagyományos értelmében (a játékmenetet megváltoztató, új szabályokat, és új tartalmat hozó módosítás) kell használni; ezek a modok a kezelőfelületünk átalakításában, a játék kényelmesebbé és minél hatékonyabbá tételében segítenek. Abban viszont olyan sokat, hogy nem hiszem, hogy van a világon a WoW-ot komolyabban űző játékos, aki ne használna legalább 10-15 modot...

Mivel a játékhoz irtóztató mennyiségű mod létezik (a Curse-Gaming oldala közel 3500-at tart számon, amiket csak tőlük összesen 97 millió alkalommal töltöttek le), természetesen átfogó, teljes körképet nem adhatunk – ehelyett megpróbáljuk a játék egyes aspektusait körbejárni, ott a legjobb, leghasznosabb modokat bemutatni kezdőknek, és néhány extra ínyencséget ajánlani profik számára.

KEZELŐFELÜLET

A kezelőfelületünket átalakító modokból rettentő sokféle van. Akad, ami csak plusz infókat ad (mint a 6 millió letöltéssel a legnépszerűbb WoW modnak számító Titan Panel), van, ami új funkciókkal, és szabadon elhelyezhető, mozgatható, átalakítható gombokkal és kijelzőkkel ajándékoznak meg (ilyen például a CTMod, és a Nurfed UI), a legrpofibbak (Perl Classic Unit Frames, Discord Unit Frames) segítségével pedig a nulláról építheti újra az ember a teljes kezelőfelületet a saját ízlése szerint. (Utóbbiakhoz

nem árt nagy adag türelem és némi programozói alapismeret sem.) Tulajdonképpen ízlés kérdése, mit választ az ember, de valamit muszáj, mert az alapban kapott kezelőfelületet nagyon hamar kinövi az egyszeri WoW-fanatikus...

RAIDEK

CT_RaidAssist nélkül nem élet az élet – legalábbis nagyobb, 20-40 fős insctance-okban, ahol ez a remek mod lesz segítségünkre úrrá lenni a káoszon, átlátni és túlélni a harcokat. Segítségével a csapat könnyebben megszervezni a taktikát, és a mod előzékenyen figyelmeztet mindenkit a trükkösebb harcokban a tennivalókra is.

Több statisztika-készítő mod is létezik, ami a csapattagok sebzseit-gyógyításait számolja (pl. DamageMeters, ReCap, SWStats) – tanulságos és hasznos megfigyelni, ki hogy áll a listákon (így kiszűrhetők a lustálkodók a csapatból), de sajnos hajlamos olyan egészségtelen versenybe is hajszolni egyeseket, aminek az a vége, hogy az ember ész nélkül osztja a sebzést, amivel jó eséllyel magára húzza az adott ellenfelet, és csúfosan meghal, mivel nem kap gyógyítást. Érdemes tehát használni a még kísérleti fázisban levő aggro-figyelő KLHThreatMeter modot, ami azt mutatja meg, hogy az ellenfél a csapattagok ellen mekkora agressziót táplál, azaz milyen eséllyel fogja őket célpontul választani (ha minden jól megy, a direkt erre a szerepre kitenyésztett, durván páncélozott, és aggro-növelő tulajdonságokkal felturbózott, folyamatos gyógyítást kapó „tank" áll mindig a lista élén).

Gyógyító kasztok számára nyújt hatalmas segítséget az Emergency Monitor és a Decursive – előbbi a gyógyító, utóbbi az átkokat, mérgeket és egyebeket semlegesítő varázslataink számára kínálja fel mindig azt a célpontot, aki a leginkább kezelésre szorul.

Ha minden jól megy, a harc végén jön a zsákmány – amit a RaidRoller mod segítségével sorsolhatunk ki a csapattagok között; már ha nem alkalmazunk valami kifinomultabb, pontrendszeren alapuló módszert, azaz DKP-t. Ennek a lényege, hogy a játékosok különféle tettekért (raidekben való részvétel, bossok megölése, nyersanyagok beszolgáltatása a klán bankjába) pontokat kapnak, majd a ritka és értékes zsákmányokat ezekből vásárolhatják meg. A legelterjedtebb segédeszköz ennek kezelésére, adminisztrálására az EQDKP rendszer, amit a http://eqdkp.com címről tölthetünk le és építhetünk be a saját weboldalunkba.

HONNAN?

A rajongók által készített WoW-modok legnagyobb letöltőbázisai a curse-gaming.com, illetve az ui.worldofwar.net oldalak. Felmerülhet a kérdés, hogy miért nem teszszük fel a legjobbakat mi is a DVD-mellékletünkre – nos, akinek szüksége van WoW-modokra, annak biztosan van internet-elérése, és a „mit?" illetve „honnan?" kérdések megválaszolásával többet érnek, mint azzal, ha a lemezről szedhetnék le a gyártás, csomagolás, terjesztés és egyebek miatti átfutás folytán már amúgy is jó eséllyel elavult modokat. Az említett oldalakra érdemes néhány naponta visszatérni, hiszen mindegyik mod folyamatosan fejlődik, frissül, és naponta tucatjával érkeznek a vadonatúj alkotások is.

GUILD ÉLET

A WoW nem arról híres, hogy különösebben sok lehetőséget adna a klánoknak a közösségi élet megszervezésére (a klán saját chat csatornáján felül alig kapunk valamit), de a mod-fejlesztők ezen is segítenek. A két legfontosabb segédeszközünk a

GEM és a GuildAds – előbbivel közös programokat szervezhetünk (egy üzenőtáblán tudunk eseményeket kiírni, és más által szervezett mókákra jelentkezni), utóbbi pedig egy virtuális bolhapiac, a többiek tudomására hozhatjuk, milyen tárgyakat tudunk készíteni, milyen cuccaink várnak eladásra vagy elajándékozásra, illetve mit keresünk égre-földre.

A klánunk felépítését, mindennapi irányítását teszi könnyebbé a GuildOrganizer, amivel az egyes tagoknak rangokat adhatunk, megjegyzéseket fűzhetünk hozzájuk, egyértelművé tehetjük, melyik karakterek tartoznak egy játékoshoz (vagyis ki másodlagos, „alt" karakter). Hasznos még a Guild Bank Manager mod is, ami a klánunk közös bankját (ilyenre előbb-utóbb mindenképpen szükség lesz) segít igazgatni.

HARC

A legszéleskörűbben használt harci mod a Scrolling Combat Text, ami az általunk okozott, illetve elszenvedett sebzéseket és gyógyításokat jeleníti meg látványos, ám mégsem zavaró módon a karakter feje fölött. Nagyon hasznos információforrás, és persze a hiúságunkat is legyezgeti, ha oda van tolva az arcunkba, hogy már megint milyen baromi nagyot ütöttünk... Ebben a műfajban még jobb önbizalom-növelő a CritLine, ami a rekord-sebzéseinkről és gyógyításainkról vezet statisztikát, minden varázslatunkra és képességünkre külön-külön.

Rendkívül hasznos még a CooldownCount, ami a csak bizonyos időközönként használható ké-

info

Patch-ek telepítése után a WoW automatikusan kikapcsol minden modot, ilyenkor az "enable out-of-date addons" opciót tanácsos használni, és remélni a legjobbakat...

HOGYAN?

World of Warcraft alá modokat telepíteni a világ legkönnyebb dolga: az általában zip formátumban letöltött csomagot az Interface/Addons könyvtárba csomagoljuk ki, majd a WoW indítása után a karakterválasztó képernyőn az Addons gombnál ellenőrizhetjük hogy nincs-e valami gond (túl régi verziójú a mod, esetleg egy másik modot igényel a futáshoz). Az Interface és a WTF könyvtárakat egyébként érdemes időnként archiválnunk, hogy ha esetleg újra kell telepítenünk a játékot, simán csak visszamásoljuk ezeket a könyvtárakat és nem kell újra letöltögetnünk-beállítgatnunk az összes modunkat.

pességeinknél mutatja kis visszaszámlálás képben, hogy mikor vethetjük be őket újra, és a WeaponQuickSwap, ami harc közben egyetlen gombnyomásra enged fegyverzetet váltanunk, a hátizsákban kotorászás hosszú másodperceit megspórolva, ha például közelharcba keveredtünk, és a kétkezes fegyverünkről gyorsan át kellene állni egykezes+pajzs kombinációra.

Végezetül igen hasznos segítőtársunk lesz a MobHealth2, ami az ellenfeleink életerejét/manáját jelző csíkokhoz ad hozzá pontos, számszerű adatokat, plusz szorgalmasan jegyzeteli, milyen típusú szörnyet hány alkalommal vertünk le, és mit zsákmányoltunk tőle. Végül a DefendYourself modot azok figyelmébe ajánljuk, akit vert már le sok szinttel alacsonyabb szörny, míg ő nem volt a gép mellett – a mod az alap közelharci ütéseket tudja csak bekapcsolni, ha valaki megtámad, de így is megmentheti az életünket.

PVP

Ha az ember komolyan szeretne PvP-zni, szinte megkerülhetetlen a Natur's EnemyCastBar mod használata, ami megmutatja számunkra, hogy a közelben álló ellenséges vagy akár baráti játékosok (sőt a szörnyek is!) éppen milyen varázslatot készülnek ellőni. Nincs több meglepetésből a hátunkba kapott tűzgolyó, a mod segít eldönteni, mikor lőjünk el egy-egy

Counterspellt, mikor aktivizáljuk a félelem-immunitás képességünket, milyen védőmágiát húzzunk fel magunkra, vagy kapcsoljuk be a varázslatokat visszatükröző csecsebecséinket. Elmondhatatlanul hasznos! Ha sokat járunk battlegroundokra, jó társunk lehet a BGBuddy, ami a csatamezőre belépést, a térkép előhozását és egyéb apró-cseprő ügyeket intézi helyettünk, önbizalomhiányban szenvedőknek pedig ott az Opium mod, ami a PvP-ben szerzett skalpjainkról vezet részletes statisztikát.

SKILLEK, AUKCIÓK

Minden bányász és herbalista legjobb barátja a Gatherer mod, ami szépen felvezeti a térképünkre a már meglátogatott telérek és virágok lelőhelyeit, sokkal hatékonyabbá téve a nyersanyaggyűjtő körutakat. Akik gyakran használják az aukciósházat, remek segédre lelhetnek az Auctioneer modban, ami időről időre átnyálazza a kínálatot és az árakat, majd segít megtalálni a szokásos árfolyamhoz képest feltűnően olcsó tárgyakat, illetve az aukcióra kínált tárgyainkhoz is ügyesen javasol árat. A szétszedésre ítélt varázstárgyaink sorsáról dönthet az Enchantrix mod, ami statisztikai alapon megjósolja, milyen mágikus nyersanyagokat nyerhetünk ki az adott tárgyból – így eldönthetjük, hogy a disenchanttal vagy az eladással járunk-e jobban.

A FELSZERELÉSÜNK

Előbb-utóbb az ember azon veszi észre magát, hogy külön páncélzatot és fegyvereket használ PvP-re, farmoláshoz, instance-okba – nem is beszélve az egyes fontosabb csaták által igényelt spéci (például tűzellenállást adó) felszerelésekről. A hosszadalmas átöltözések kínját enyhíti a Wardrobe vagy az ItemRack mod, amelyekkel egyetlen gombnyomással válthatunk az előre összeállított szetjeink között. Apróság ugyan, de jópofa mod a Lootlink, ami egy adatbázisba gyűjt minden tárgyat, amit valaha láttunk, így bármikor utánanézhetünk a tulajdonságaiknak, bónuszaiknak, belinkelhetjük chatre, és fel is próbálhatjuk őket. Ezen alapszik a Theorycraft mod, amivel tetszőleges felszerelést aggathatunk (persze csak elméletben) magunkra, és részletes adatlapokon figyelhetjük, hogyan alakul(na) ilyen cuccokban a sebzésünk, a tulajdonságaink és egyebeink. Fontos apróság még a BagSort, amivel a táskáinkban tarthatunk rendet, és a BankStatement, aminek segítségével a bárhonnan belekukkanthatunk a bankfiókunkba (tárgyakat kivenni-betenni természetesen továbbra is csak a bankban lehet).

EGYEBEK

A sok hasznos és az életünket könnyítő mod mellett természetesen se vége, se hossza a „marhaság" kategóriába tartozó kiegészítőknek. Ilyen például az omg wipe mod, ami egy parancsra a Benny Hill show főcímzenéjét játssza le (különösen tréfás, ha éppen menekül a csapatunk valami elől), vagy a PirateSpeak, ami a chatbe írt szövegeinket dobja fel kalózos dialektussal (a sima köszönésből így lesz „Hello! Yarr, savvy ye scurvy dog eh?"). Népszerű még a Mortal Kombat enhanced, ami a legendás verekedős játékból vett effektekkel és szövegekkel („Finish him!", „Flawless victory!") dobja fel a játékot – de hasonló van Star Wars-os, Beavis és Butthead-es és Duke Nukem-es változatban is. És ha már a hangoknál tartunk, természetesen van WoW alá átírt Winamp és iTunes is. Végül a legújabb őrület az Anzac Hold'em mod, aminek segítségével üres perceinket pókerrel üthetjük agyon, maximum nyolcan (figyelem: valódi, vagy játékbeli pénzbe játszani egyaránt illegális!). Már csak Korda Gyuri bácsi enyhén eszelős „Megadta!" és „All in!" rikoltásai hiányoznak...

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) 77.475 92.970
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, ATI 9600 pro, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) 98.825 118.590
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD, CDRW+DVD, GeF 7600GS, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 141.975 170.370
(NF4 lap PCIex, Athlon64 3500+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 155.475 186.570
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8I945PG, P4 630 3.0GHz/2MB)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 207.975 249.570
(Asus A8NE NF4U, Athlon64/939 3700+, 1 GB/500 DDR, 250 GB SATA, Pioneer 111D, GeForce 7900 GT, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 211.750 254.100
(ld.Sirius3Max, de 8i945PG, P4 930 dual 3G/2MB, DDR2)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 387.300 464.760
(Asus M2N32SLI dlx, Athlon 64 AM2 X2 4400+, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 4571 GeForce 7900 GTX, Chieftec 500W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 361.975 434.370
(ld.Sirius3Ultra, de Abit AB9-Pro, PentiumD 950 3.4G dual)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

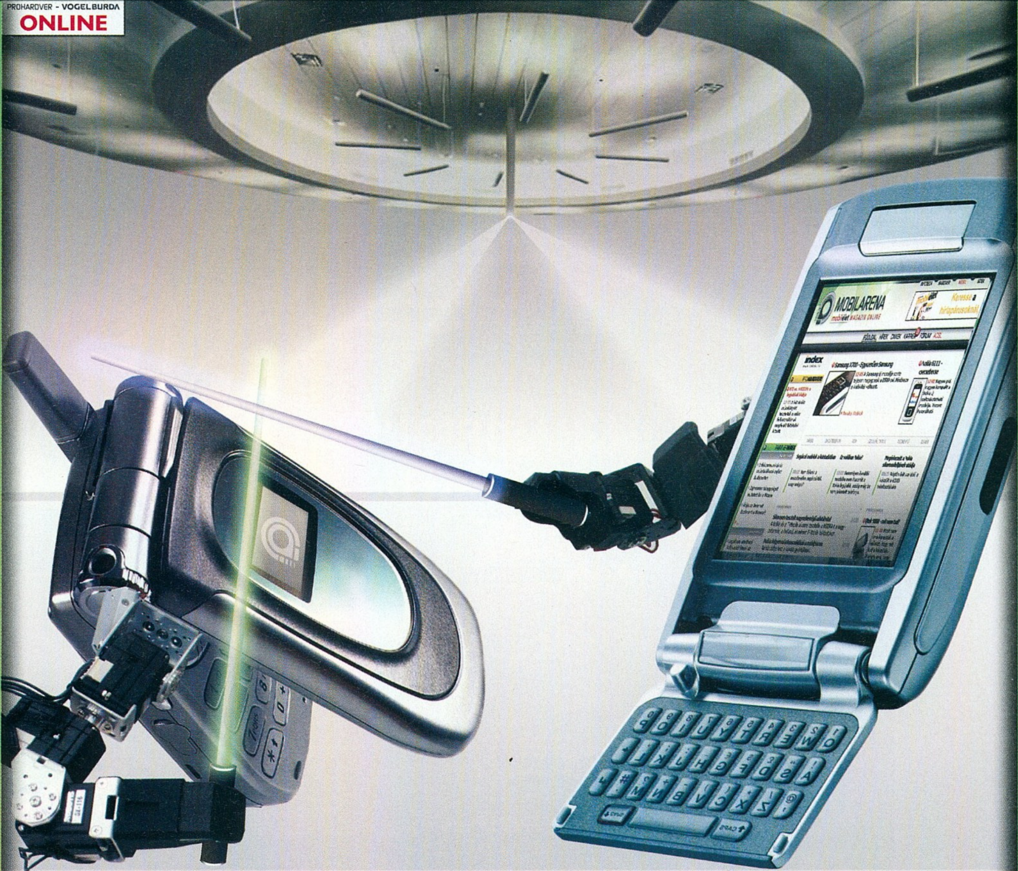
GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), akciókkal
7900 GTX 512M 110.800 132.960 7900GT 66.500 79.800
K8NF-9 14.900 17.880 K8N-SLI 17.250 20.700
G-Style N521U (15" XGA, CM 1.4, 256 MB, 40 GB, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) 135.200 162.240

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF 83.325 99.990 17" 740BF 62.500 75.000
4ms 19" 930BF 74.100 88.920 17" 730BF 55.650 66.780
6ms 19" 970P 102.975 123.570 17" 770P 71.975 86.370
Asus 17" 8ms 45.200 54.240 19" 8ms 57.200 68.640
Asus 17" PM17TU (3ms, DVI) 61.700 74.040
Daewoo 17" 8ms ,DVI, hangszóró 38.975 46.764
BenQ 15" 12ms 33.300 39.960 17" 4ms 47.500 57.000
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3évgaranciával !
Gainward 7950GX2 1GB DDR3 136.400 163.680
7900GTGS: 512M 81.600 97.920 256M 70.500 84.600
AGP: 7800 GS+ 85.250 102.300 6800 GS 41.325 49.590
7600 GT 36.800 44.160 7600 GS 24.950 29.940
Asus 7900GTX 110.300 132.360 7900GT 66.300 79.560
Abit lapok: KN8 Ultra 15.350 18.420 IL8 18.600 22.320
KN9 SLI (NF570) 26.800 32.160 AB9Pro (i965) 33.500 40.200
3év garis HD-k Samsung: 160GB/8M 12.750 15.300
SATA2: 250GB 16.500 19.800 300GB 21.375 25.650
Seagate 7200.10 250GB/16MB SATA2 19.250 23.100
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ 16.500 19.800
3500+ 20.975 25.170 3800+ (512k) 27.400 32.880
AMD AM2 3500+ 29.800 35.760 X2 4200+ 83.300 99.960
Intel Pentium D 930 3GHz/2*2MB cache 39.975 47.970
Memóriák / tuning memóriák 3 év garanciával:
Corsair TwinX2 DDR2/800 2*1GB 46.125 55.350
A-DATA 512/500 10.950 13.140 512/566 14.200 17.040
2 GB dual kit: 2*1GB/500 MHz 40.950 49.140
GEIL CL2.5 512/500 13.150 15.780 512/550 18.600 22.320
DDR2/800 dual kit 1G 22.550 27.060 2G 46.350 55.620
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

MOBILARENA
TELEKOMMUNIKÁCIÓ ONLINE



HÍREK, TRENDEK, TESZTEK

http://mobilarena.hu

Brad McQuaid

Az online próféta

írta · Hancu

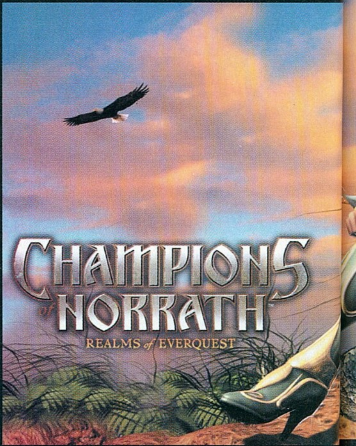
Sorozatunkban már szinte minden játékkategória „alapító atyáit" és legendás fejlesztőit számba vettük – egyetlen kivételként az online RPG-k árválkodtak eddig. Ez annál is inkább tarthatatlan állapot, mert mostanában az MMO-k számítanak a legforróbb játékműfajnak PC-n; most bemutatjuk azt az embert, aki talán a legtöbbet tette azért, hogy ez így legyen...

Brad McQuaid Bostonban született 1969-ben, skót származású (de azt már sok generáció óta csak a nevével mutató) családban. Jómódú családja révén már egészen fiatal korában, a hetvenes évek végén találkozhatott a korszak meghatározó otthoni számítógépével, az Apple 2-vel. A fantasy regények, és a szerepjáték mellett a számítógép vált Brad fiatalkorának meghatározó élményévé – olyannyira, hogy még a főiskola alatt (ahol egyébként programozó matematikusnak tanult), '89-ben játékfejlesztő csapatot alapított. A MicroGenesis két- majd négyfős legénysége (Brad főiskolai cimborája, Steve Clover programozó volt a másik alapító tag, később csatlakozott hozzájuk két grafikus, Bill Trost és Kevin Burns) nem kevesebb mint négy éven át dolgozott első játékukon, a WarWizardon, ami egy egyszerű, 2D-s felülnézetes szerepjáték volt PC-re és Amigára, a kor szokásainak megfelelően shareware formában terjesztve.

Bár a WarWizard szép sikert aratott, Brad azért annyira nem bízott a játékkészítésben, hogy feladja érte a „rendes" állását (a főiskola után adatbázis-programozóként helyezkedett el) – a csapat pedig nekiállt a folytatás fejlesztésének. Mivel ebből a csapat már szeretett volna több pénzt látni, a shareware-nél kicsit komolyabb terjesztési mód után néztek. A terv az volt, hogy összeütnek egy játszható demót, és az alapján eladják a projekjektet egy nagy kiadónak. A dolog aztán jobban sült el, mint azt bárki várta volna: '95 végén a WarWizard 2 demóját meglátva a Sony nem azzal hívta fel Bradet, hogy megvenné a játékot – a japánoknak az egész csapat kellett, hogy az új, kísérleti jellegű online szerepjátékokon dolgozzanak. Ezt az ajánlatot nem lehe-

EverQuest futószalag

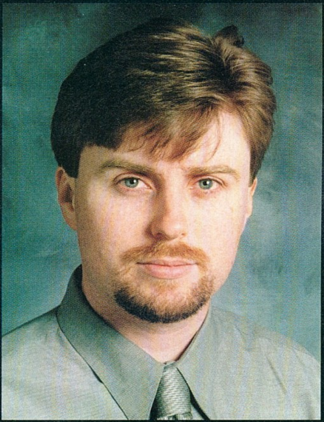
Az EverQuest sok egyéb „leg" mellett máig büszke tulajdonosa a minden idők legtöbb kiegészítőt megért játéka címnek. A sort 2000 májusában a Ruins of Kunark nyitotta, majd karácsonyra jött a Scars of Velious, aztán egy év múlva a Shadows of Luclin, 2002 őszén pedig a Planes of Power. Az igazi nagyüzem 2003-tól indult be, évi két kiegészítővel, melyek rendre február, illetve szeptember környékén jelentek meg. A 2003-as Legacy of Ykesha – Lost Dungeons of Norrath duót 2004-ben a Gates of Discord és az Omens of War követte; tavaly a Dragons of Norrath-ért és a Depths of Darkhollow-ért álltak sorba a rajongók, idén pedig a Prophecy of Ro volt soron. A sorozat nem áll meg, ősszel érkezik a 12. kiegészítő, a Serpent's Spine...



tett visszautasítani (főként mivel Brad és Steve egyaránt a Sojourn nevű MUD – kezdetleges, szöveg-alapú online RPG – nagy rajongója volt): a MicroGenesis teljes legénysége átszerződött a Sony istállójába

EVERCRACK

Némi huzavona és csapatépítés után 1996 márciusában alakult meg a Sony belsős fejlesztőcsapata, a 989 Studios, ahol Brad a vezető programozó és designer, majd később (amikor a csapat létszáma elérte a 25 főt), a projektvezető



tisztségét kapta. Az online RPG, amin a csapat dolgozott, az EverQuest nevet kapta (belső beceneve NeverRest, míg a megjelenés utáni gúnyneve EverCrack lett – utóbbi a játékkal kapcsolatos függőségre, előbbi a fejlesztés közbeni pihenés mennyiségére utal...). A fejlesztés borzasztó lassan haladt – ez nem csoda, hiszen addig sosem látott technológiai és játékmenetbeli problémákkal kellett szembenézni, és egy egész játékstílust feltalálni – de a Sony minden segítséget megadott, elsősorban a licencelt 3D motort, amivel az EQ a világ első 3D-s MMORPG-je lett. 1998-ban, amikor az EverQuest fejlesztése már a végéhez közeledett (és nem mellékesen megjelent az Ultima Online, ami az első igazán nagy sikerű MMORPG-ként felhívta a világ figyelmét a stílusra), a Sony vezetésénél gyökeres fordulat állt be.

A cég minden erőforrását a közelgő Playstation2-re akarta fordítani, így az összes PC-s fejlesztését leállította. Bradnek sikerült elérni, hogy a csapatát (ami időközben 60 fősre hízott) átvihesse sebtiben alakított külső fejlesztőcégébe, a Redeye-ba (amit közvetlenül az EverQuest megjelenése előtt Verant Interactivera neveztek át), és itt fejezhesse be a játékot. A játék végül '99 márciusában jelent meg, és akkora siker lett, ami mindenkinek túlszárnyalta a legmerészebb álmait is: három hónap alatt elérte a 100 ezer előfizetőt; fél év után megelőzte az Ultima Online-t, és a világ legnépszerűbb MMORPG-je lett; 2000 márciusában elérte a 200 ezres előfizetői tábort, még az év őszén a 300 ezret, 2001 tavaszán pedig a 400 ezret. A bővülés csak ekkor kezdett el lassulni (az akkoriban megjelenő Asheron's Call, Dark Age of Camelot és Anarchy Online hatására), de 2004 végén rövid időre sikerült a félmilliós tábort is elérni.

„Amikor életem első fantasy regényét olvastam, benne akartam lenni a történetben. Mi van azokkal a helyekkel, ahová a hős a nem jutott el, a döntésekkel, amiket nem hozott meg? Aztán játszottam az Ultima 2-vel, és tudtam, hogy a kérdésekre a játékokban adhatok választ..."

Szelíd motoros

Brad legnagyobb szenvedélye a motorozás. Japán krossz- és gyorsasági sportmotorokat gyűjt, ezekből összesen 18 (!) darab pihen a garázsában. Brad a személyes weboldalán (www.bradmcquaid.com) is elsősorban a motorokkal foglalkozik (hatalmas képgaléria várja az érdeklődőket), csak amúgy mellékesen jegyzi meg, hogy egyébként online játékok fejlesztésével is foglalkozik, ha nem a garázsban bütyköl, vagy úttalan utakon száguldozik...

Ami a Sonynál minden idők legnagyobb buktájának tűnt (8 millió dollárt öltek a fejlesztésbe, és nem sokon múlt, hogy nem állították le az egészet pár hónappal a megjelenés előtt), végül a legnagyobb siker lett, és 250 milliós nyereséget termelt a japánoknak. Ezt látva a Sony felvásárolta a saját belső stúdiójából lett Verantot, és Sony Online Entertainment néven hatalmasra, közel 500 fősre duzzasztotta. Egy ekkora csapat élén Bradnek egyre kevésbé maradt ideje és energiája a konkrét játékokkal foglalkozni a stúdió menedzselése mellett. A futószalagon gyártott EverQuest-kiegészítők mellett Brad levezényelte az érdekes MMOFPS Planetside, és a konzolos EverQuest Online Adventures fejlesztését, felépítette és útjára indította az EverQuest 2 fejlesztőcsapatát, valamint az Ultimas Online-veterán Raph Kosterrel közösen megálmodta azt a sci-fi MMORPG-t, amihez később a Sony megvette a Star Wars licencet, és Galaxies vitte sikerre.

VANGUARD

2002 januárjában aztán Bradnél elszakadt a cérna: játékot akart fejleszteni, nem többszáz fős céget igazgatni és megfulladni a menedzsment mocsarában. A SOE jó néhány kulcsemberével együtt lelépett, és megalapította a Sigil Gamest (és ezzel le is áldozott a Sony Online csillaga: a Galaxies pár sikeres év után széthullott, az EverQuest 2 sosem tudta még megközelíteni sem az első rész sikereit. A Sigilnél viszont igazi sztárcsapat gyűlt össze az EverQuesten edződött veteránokból, és a szétesett Origintől érkezett Ultima Online-fejlesztőkből (a látványtervező posztját pedig a híres fantasy festőművész, Brom foglalja el). A csapat újabb nagyágyút – ezúttal a Microsoftot – nyert meg kiadónak, és az Unreal engine-t vette meg az új, Vanguard: Saga of Heroes nevet viselő fantasy játékhoz (érdekes módon az alapjáték még a 2.5 verziót fogja használni, és majd az első kiegészítő rakja át az egészet 3.0 alá). A Vanguarddal kapcsolatban óriásiak a rajongói elvárások, az MMORPG-k következő generációjáról, igazi dinamikusan változó, interaktív online világokról, a játékosok által alakított történelemről és környezetről, sosem látott, kifinomult lehetőségekről szól a fáma – egy olyan játékról, aminek esélye lehet akár a World of Warcraftot is megszorongatni. Hogy mindebből mi lesz, legkorábban 2007 elején derül ki...

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

írta · Stöki

Piciny szerkesztőségünk pár hónapja testületileg megnézte a Bloodrayne filmváltozatát, ami mostanában fog eljutni a magyar mozikba. A sokk nagyjából mostanra múlt el annyira, hogy tudunk róla beszélni. Jöjjön hát a Gondolatébresztőben egy könnyed, nyári téma a játékok filmfeldolgozásairól, különös tekintettel Uwe Bollra.

A Doom, Alien vs Predator, Resident Evil, Silent Hill, Bloodrayne – az utóbbi egy-két évben megszaporodtak azok a filmek, amelyeknek egy-egy sikerjáték volt az alapja. Azon túl, hogy ez azt jelzi, Hollywoodnak egyre inkább érdemes játéklicenceket vásárolnia, remekül mutatja, ahogy a két iparág egyre inkább összefonódik.

SZTORIZGATÁS

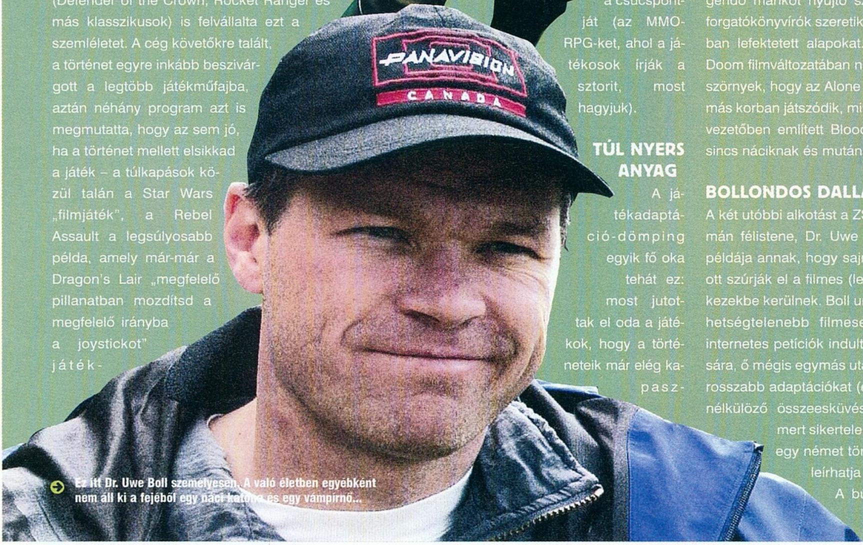
Persze ez nem volt mindig így. A több mint száz éves múltra visszatekintő filmipar már a kezdetekkor a történetmesélés egy újabb formáját jelentette, ezzel szemben a játékipar a megszületése után sokáig elhanyagolta a sztorit (talán csak a kalandjátékok és az RPG-k jelentenek kivételt). Csak a '80-as évek közepén merült fel, hogy esetleg a játékok interaktív filmként is felfoghatók, és az akkori éra egyik legsikeresebb fejlesztőcsapata, a Cinemaware nevében és játékaiban (Defender of the Crown, Rocket Ranger és más klasszikusok) is felvállalta ezt a szemléletet. A cég követőkre talált, a történet egyre inkább beszivárgott a legtöbb játékműfajba, aztán néhány program azt is megmutatta, hogy az sem jó, ha a történet mellett elsikkad a játék – a túlkapások közül talán a Star Wars „filmjáték", a Rebel Assault a legsúlyosabb példa, amely már-már a Dragon's Lair „megfelelő pillanatban mozdítsd a megfelelő irányba a joystickot" játékmenetének szintjére süllyedt. Néhány hasonló kísérlet után a '90-es évek végére kialakult a sztori és a játékelemek egészséges egyensúlya, és onnantól kezdve a történetek finomítása volt a cél. Így a játékok sztorija egyre inkább közelített a filmek forgatókönyveinek kidolgozottságához, és azt is sejteni lehet, hogy ez a folyamat még mindig nem érte el a csúcspontját (az MMORPG-ket, ahol a játékosok írják a sztorit, most hagyjuk).

TÚL NYERS ANYAG

A játékadaptáció-dömping egyik fő oka tehát ez: most jutottak el oda a játékok, hogy a történeteik már elég kapaszkodót adnak egy másfél-két órás film forgatókönyvének elkészítéséhez. Korábban elég nagy bajban voltak a forgatókönyvírók, amikor játékot kellett vászonra álmodniuk. Az első feldolgozások, az 1993-as Super Mario Brothers, majd a Street Fighter és a Mortal Kombat játékősei túl vázlatos személyiséggel, míg a cselekmény túl lapos sztorival rendelkezett, és nagyon sok mindent a hollywoodi iparosoknak kellett kitalálniuk. Az eredmény olyan is lett, amilyen (mondjuk ebben olykor a szereposztás is ludas volt), az egyik legutóbbi adaptáció alapja, a Silent Hill-széria viszont elég jól vezette a készítőket ahhoz, hogy a játék hangulata csorbítatlanul jelenhessen meg a vásznon. Az adaptáció ennek ellenére nem volt tökéletes, de az eredetihez leginkább hű filmes játékfeldolgozást üdvözölhettük benne, és lehetett érezni, hogy a készítők tiszteletben tartották a nyersanyagot, és ezzel valami elkeződött. Ez a tisztelet korábban szinte soha nem volt tetten érhető, ugyanis az utóbbi években az is kiderült, hogy hiába rendelkeznek már a játékok többnyire jól kidolgozott, a filmeseknek elegendő mankót nyújtó sztorival, a rendezők és forgatókönyvírók szeretik semmibe venni a játékban lefektetett alapokat. Így lehet az, hogy a Doom filmváltozatában nem a pokolból jönnek a szörnyek, hogy az Alone in the Dark film teljesen más korban játszódik, mint a játék, és hogy a bevezetőben említett Bloodrayne-moziban nyoma sincs nácíknak és mutánsoknak.

BOLLONDOS DALLAMOK

A két utóbbi alkotást a ZS-kategóriás filmek germán félistene, Dr. Uwe Boll készítette, aki élő példája annak, hogy sajnos a játékok többnyire ott szúrják el a filmes (le)szereplést, hogy rossz kezekbe kerülnek. Boll urat napjaink egyik legtehetségtelenebb filmeseként tartják számon, internetes petíciók indultak munkássága betiltására, ő mégis egymás után készíti a rosszabbnál rosszabb adaptációkat (egy nem minden alapot nélkülöző összeesküvés-elmélet szerint azért, mert sikertelen filmjeinek veszteségét egy német törvénynek köszönhetően leírhatja adókedvezményként). A bűnrossz Bloodrayne és



Ez itt Dr. Uwe Boll személyesen. A való életben egyébként nem áll ki a fejéből egy náci katona és egy vámpírnő...

az Alone in the Dark mellett Bollnak köszönhető még a House of the Dead nézhetetlenül tré filmváltozata is, amelybe a rendező az eredeti játék egyes jeleneteit (!) is bevágta. A Bollhoz hasonló, bár nála azért reménykeltőbb kontárok (név szerint Paul W.S. Andersont, a Resident Evilek és az Alien vs Predator producerét érdemes megemlíteni) mellett azonban az utóbbi időben felbukkantak olyan filmesek is, akiknek nemcsak hírük, de hírnevük is van a szakmában. A Silent Hill forgatókönyvét az a Roger Avary írta, aki Tarantinóval együtt dolgozott a Ponyvaregényen, következő munkája pedig a Driver moziváltozata lesz, amit rendezőként is jegyez. A Halálos fegyver sorozat készítője, Richard Donner évekkel ezelőtt megvásárolta a Crazy Taxi megfilmesítési jogát (reméljük, hamarosan kezd is vele valamit), a Hitman készülő filmváltozatának pedig Vin Diesel vállalta a főszerepét, ami máris fél siker.

A FILM FOROG TOVÁBB

A játékok filmes vendégszereplései tehát ha lassan is, de fejlődnek, egyre inkább bizalomkeltő a jövőjük, és bizonyos, hogy ez a jövő nem csak a Boll-átiratoké (bár sajnos azokból is akad bőven). A színvonal emelkedésével együtt nyilvánvalóan a filmek elfogadottsága is nőni fog, újabb játéklicencek találnak majd gazdára a producereknél, valószínűleg egyre borsosabb áron. Kérdés, hogy az elszálltabb elemzők által már a múlt évezredben megjósolt nagy konvergencia, a filmek és a játékok közti határ elmosódása megvalósul-e majd. Szerkesztőségünk veterán játék- és filmfogyasztó tagjainak nevében is ki merem jelenteni, hogy szerintünk nem. Ugyan mindig akadnak olyan kísérletek, mint az említett Rebel Assault, és az is megesik, hogy filmesek kirándulnak a játékiparba (a legemlékezetesebb talán az 1995-ös The Dig, ami eredetileg egy Steven Spielberg-filmnek indult, aztán LucasArts-kalandjátékként végezte), de a két szórakozási forma aktív és passzív mivolta annyira eltér egymástól, hogy legfeljebb sci-fikben létezik olyan technológia, ami ezeket összemossa. Más egy lavórnyi popcornnal megnézni az Alienst, és megint más Covenantokat szecskázni a Halóban – hiába remek kikapcsolódás mindkettő.

Igazság szerint a Far Crynak annyira nem volt sztorija, hogy abból tényleg csak Uwe Boll tud filmet írni...

Gyerünk a moziból ki

Idén várható még a Dead or Alive filmfeldolgozása (a trailer eléggé súlyos, igazi trashfilmet ígér), aztán 2007-ben beindul az igazi dömping. A cikkben említett Hitman és a Driver mellett számíthatunk még a következő Mortal Kombat-filmre, a Halo filmadaptációjára (bár ez valószínűleg 2008-ra csúszik), sőt Pac-Man (!) is feltűnik a vásznon. Paul W.S. Anderson sem tétlenkedik: már készül a következő Resident Evil-mozi, előkészületben az Alien vs Predator 2, és a Castlevaniát is vászonra viszi. Uwe Bollt azonban ő sem überelheti: a német Ed Wood jövőre a Dungeon Siege-filmmel jelentkezik (érdemes az előzetest megnézni és csendben sírdogálni a jobb sorsra érdemes szereposztáson), már forgatja a Seedet, a Postal és a Far Cry pedig előkészületi fázisban van. Az Úr legyen irgalmas a nézőkhöz...

Valaki szóljon Tarantinónak, hogy csináljon gyorsan egy filmet, különben ki tudja milyen szemeteket fog még Michael Madsen bevállalni...

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

Csali Guru!

Elakadtam PotC LoJS-ban, ott, amikor a hajót kell felgyújtani. Felgyújtom a taton, és az orrészen lévő árbocokat. Ezután a főárbocát kéne felgyújtani. Ekkor jön egy boss fight. Akárhogy ütöm a Dont, nem sebződik, ütöm a főárbocot, azzal sem történik semmi. Mit kell itt csinálni?

Előre is köszi: bale

Csald közel a bevasalt árbochoz, és ott vívjál vele. Egy jellegzetes morgás jelzi majd, ha a spanyol elkezdi a spéci kombó-sorozatát, ilyenkor ugorj félre, és remélhetőleg pontosan a bevasalt részt éri majd a támadása. Utána már felgyújtható az árboc.

THE SIMS 2

Sziasztok!

Azt szeretném kérdezni, hogy a Sims 2-ben, hogyan lehet már a meglévő falat ledönteni vagy átalakítani? Mert nem találtam semmi olyan opciót arra, hogy a felhúzott falat ki lehessen törölni, úgy, mint a megvett tárgyakat. Előre is köszönöm a választ! Üdvözlettel: Amadeus

Építés módban nyomva tartott „CTRL” billentyű mellett kattints a bontani kívánt szakaszra.

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Hali Guruk!

A Tomb Raider Angel of Darkness-szel kapcsolatban lenne egy kérdésem. Éppen valami diszkóban vagyok, az utolsó előtti emeleten egy diszkófény-tartón, ami föl-le megy, és fogalmam nincs, mit csináljak. Remélem, visszaírtok.

Üdvözöl titeket: Lord Sidrick

Ha felmásztál a fel-le mozgó állványzat tetejére, ugorj át arra a korláttal szegélyezett folyosóra, majd mássz fel a létrán. Egyébként a www.tombraider.hu-n korrekt kis végigjátszást találhatsz, ha esetleg később is elakadnál.

CALL OF CTHULHU

Hali!

Még mindig kedvenc Call of Cthulhu játékommal van gondom, kéne egy kis segítség. Szóval a játék specialitása, hogy 94-95%-nál ad egy összértékelést az ember teljesítményéről, aztán vagy tovább engedi, vagy nem. Legelőször végigvittem a játékot Private investigator nehézségi szinten 12,5 óra alatt, kaptam egy D értékelést, nem engedett tovább. Megnyitott egy új nehézségi szintet, a Hardened detective-et. Jól van, gondoltam, majd most. Kb. öt óra alatt végigvittem, kaptam egy B minősítést 95%-nál, aztán megint játék vége. A 100% pedig nagyon kéne… Szóval a kérdésem: Mi kell az A minősítéshez pontosan?

Előre is köszi a választ. Igi22

A minősítés a végigjátszás idejétől és a mentések számától függ. Alapfeltétel a 100%-os végigjátszás (összes journal bejegyzés kipipálva, fegyver megszerzése a refinery-ben, Ruth megmentése, illetve minél több túlélő tengerész), ám független a nehézségi szinttől (persze a csirke Boy Scout kizárva). Tehát vagy végigviszed a stuffot kevesebb, mint három és fél óra alatt, maximum 30 mentéssel, vagy 5 óra alatt 5 mentéssel…

Hello Guru Team!

A Call of Cthulhu DCotE-ben akadtam el a Refinery pályán, amikor hátulról leütött valaki (vagy valami), és aztán azzal a trutyi szörnnyel vagyok egy szobában. Gondolom, kell valahonnan szerezni egy 30 amperes biztosítékot, de sehol se találtam.

Előre is kösz a fáradozásért. Moonwish

Bújj el a jobbra, a ládák mögött, várakozz, majd ha a szörny már nem figyel, irány le a lépcsőn…

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Sziasztok!

Lenne hozzátok egy kérdésem: A POP3-ban a Royal Workshop-nál nem tudok tovább jutni, légyszi segítsetek!

Előre is köszi! Dávid

A pályán a herceg édesapjának monumentális szobrával kell kitörnünk az átellenes oldali kaput. A két mechanizmushoz a szobor botján felmászva indulhatunk el. A forgatható karok az irányváltók, a tőrrel működtethető kapcsolók, pedig a mozgatói a szobornak. Sorrendben a műveletek: előre (E), forgatás az óramutatóval megegyező irányba (továbbiakban FO), FO, E, E, FO, HÁTRA, FO, E, FO, E, forgatás az óramutatóval ellentétes irányba, és végül ismét E.

OBLIVION

Elakadtam az Oblivionban. Cheyndhalban a mágus céhnek kellene egy feladatot teljesítenem. Falcar azzal bízott meg, hogy vigyem el neki a Ring of Burdent. Ez mind megvan, de Deetsannak kell valamilyen levél, vagy mi. Hol találom meg a levelet?

Előre is köszönet! Darth Balint

Igen, eredetileg egy levelet – a te ajánlásodat – kellene megkeresni, de bármi gyanús jó lesz. Utóbbi fog megtörténni, mert Falcar szobájában van egy zárt szekrényke, abban pedig két Black Soul Gem. Ezeket szedd fel, és vidd vissza Deetsunnak, aki megírja az ajánlást.

Hello!

Lenne 2 kérdésem:

1. Hol találhatok elwen bow-t és kardot?
2. Az Allies for Bruma küldetésben elakadtam. Már minden városnál megsemmisítettem az Oblivion gateket, de a Skingard kastélyban nem tudok bejutni a Lord's Manorba, pedig oda kell mennem. Hogy lehet oda bejutni?

Kérlek segítsetek! Marsal

1. A talált/ellenfélnél levő cuccok minősége a Te szintedtől függ. Ha ötödik szinten viszed végig a játékot, sosem fogsz elven/glass/daedra cuccokat találni, viszont 15-16. szinttől akár már az első ellenfél is hordhat ilyet.

2. Ez a quest amúgy is opcionális, nem muszáj megcsinálni. Nem tudom pontosan, hogy itt mi a gond, de az itteni báróval csak úgy tudsz beszélni, ha előtte szólsz a segédjének, Mercator Hosidusnak (vagy ha őt kinyírtad a máguscéh egyik questjében, beszélj Hal-Liurzzal), ő hívja a főnököt. Innentől minden megy tovább, Oblivion kapu, és kész.

Hello PcGuru!

Az Oblivionban a mágus céhnek kell feladatot teljesítenem. Az ásatáson kell egy oszlopot megmozdítani. Már beszéltem az aragoniai nővel, aztán elmentem a terem fele, ott van egy elf,

aki azt akarja, hogy a nőtől hozzak el egy könyvet. Elvittem neki, és lefordíttattam vele az összes szöveget. Az egyiknél tüzet kell varázsolni, a másiknál jeget, a harmadiknál magicka feltöltést, a negyediknél pedig magicka levonást. Hogy kell működésbe hozni az oszlopot!?

Ah, a jó öreg Vahtacen...
Jó a fordítás, a következő varázslatokat kell ebben a sorrendben az oszlopra varázsolni: Fire damage, Frost damage, Damage magicka, Fortify magicka.
Mivel van rá esély, hogy ezeket nem mind tudod, kicsit feljebb, kijjebb van egy láda, abban, mit ad isten, véletlenül pont ilyen scrollok vannak. Ezeket bekészíted, az oszlop elé állsz, és szépen ellövöd őket.

Hali Gurusok!
Kérdéseim:
1. Hol találok medvét, oroszlánt és egyéb más vadállatot?
2. Hol találok szellemeket, vagy egy boltot, ahol 5 ektoplazmát be tudok szerezni (szükségem lenne egy küldetésben ezekre az anyagokra)?
3. Találtam egy „Silorn" nevű Ayleid romot Skingrad közelében, aminek nem tudom kinyitni az ajtaját, ezt írja: „The door is held shut by a powerful magical force, and will not open". Hogy kell ezt kinyitni?
Előre is kösz a választ. Csonka

1. A játék törekszik a kiegyensúlyozottságra, így komoly vadállatokkal addig nem találkozol, amíg elég tápos nem leszel, például úgy 10-es szinttől felfelé jelennek meg az erdőkben a gyengébb medvék és a hegyekben az oroszlánok.

2. A legegyszerűbb, ha Chorrolban, a mágus céhnél veszel Summon Ghost spellt. Én egyébként Sancre Torhoz mentem vissza anno ektoplazmáért, de ez csak akkor lehetséges, ha Martinnak már megcsináltad a Tiber Septim páncéljához fűződő küldetését.

3. A mágus céh küldetéseiben van szerepe a romnak, és csak akkor nyílik ki, ha azon a szálon haladsz...

FABLE

Üdvözletem küldöm a viharsarki Gádorosról!
Nos ott tartok a Fable TLC-ben, hogy bent vagyok a börtönben (bebörtönöztek, amikor anyámat mentettem ki), megnyerem a futóversenyt, és elvisznek verset hallgatni! Megszerzem a kombinációt a könyvekhez, de egyikben sincs a kulcs!
Véletlenszerű a helye? Nem akarok éveket a börtönben tölteni!
Előre is köszi!
cyril

Elsőre mindenképp el fogod hibázni, ez a történet miatt alakul így, de egy év múlva már garantált a siker.

Hi!
Két kérdésem lenne a Fable-lel kapcsolatban:
Miután legyőztem Jacket, és a kardot bedobtam abba az örvénybe, eltelik egy év, visszamegyek a Lookout Pointra, és ki kell nyitni a demon doort. Bemegyek az ajtón, és ott van egy rejtvény. Azt hogy kell megcsinálni?
Válaszotokat előre is köszi. Anonymus

A földön a 4x4-es táblán kell felfordítani a lapokat, úgy hogy vagy mindegyik Nap, vagy Hold állásban legyen. A szimbólum kiválasztása a jellemedre lesz kihatással, tehát, ha például, mindig napocskákra forgatsz, az adott mágus élni fog, és te fényesedsz, holdnál pedig vica versa...

GRAND THEFT AUTO 3

Hallottam, hogy a GTA3-ba lehet zenét rakni, de nem tudom hogy!?
Légyszi segítsetek. Köszi.
Dávid

Egyszerűen a játék mappájában keresd meg az „mp3" alkönyvtárt, ide másold be a saját mp3-as zenéidet, aztán a rádió megfelelő csatornáján hallgathatod ezeket.

Te, Hancu, mi legyen a NosztalGuru témája?
– Mittomén'. Nincs semmi különösebb aktuális nagy durranás, amihez kötni lehetne. Uborkaszezon van, ilyenkor nincs nagyon mivel játszani.
– Legyen akkor ez: játékok, amelyekkel nem játszottunk...
– Ez nem is olyan nagy marhaság, mint amilyennek hangzik!
Hát így lett e havi nosztalgiarovatunk témája a soha el nem készült – de emlékezetes – játékok...

Ezzel NEM játszottunk...

...5 éve:

Duke Nukem Forever

Most, hogy a Prey megjelent, a Duke Nukem Forever pályázik a legjobb eséllyel a leghosszabb ideje készülő játék díjára. A 3D Realms 1997 óta fejleszti a macsóság elemi létsíkjáról megidézett tesztoszterontúltengéses Duke Nukem legújabb kalandját, és bár ennek az FPS-nek eredetileg 1998 nyarán kellett volna megjelennie, még mindig se híre, se hamva. Öt évvel ezelőtt ugyan láthattunk belőle egy előzetest, amely igen meggyőző volt, de azóta nagy a csend. A fejlesztés elhúzódásának okairól nem szivárgott ki túl sok hiteles információ, annyi mindenesetre biztos, hogy pár engine-csere történt 1997 óta (a 2001-es verzió még az első Unreal motorját használta). A rajongók várakozása közben kissé alábbhagyott, ami nem is csoda. Mi is egyre nagyobb esélyét látjuk annak, hogy a Duke Nukem Forever már soha nem készül el – bár nagyon szeretnénk, ha az űrlények napszemüveges végzete, Duke visszatérne a monitorunkra, és újra felhangzana szállóigévé vált mondata: „Your face, your ass – what's the difference?"

...10 éve:

Warcraft Adventures / Into the Shadows

Tíz évvel ezelőtt dőzsölhettünk a leállított projektekben és a vadabbnál vadabb pletykákban (a Last Ninja 4 híre is ekkortájt röppent fel). Közülük legjobban a Warcraft Adventurest és az Into the Shadowst sajnálhatjuk. Előbbi egy rajzfilmgrafikával készült Warcraft-kalandjáték lett volna, amit a Blizzard a Warcraft II után nem sokkal kezdett fejleszteni, ám sajnálatos módon a kalandjátékok kora közben leáldozott, ráadásul a készítők sem voltak elégedettek a játékmenettel, a nyálcsorgatásra késztető előzetes képek így csak szép emlékek maradtak, viszont a sztori nagy része (Grom Hellscream kalandjai) beépült a Warcraft III történetébe. Az Into the Shadowsból még egy akkori mércével nézve gyönyörű grafikájú rolling demót is láthattunk, real-time árnyékokkal – bőven a Quake előtt! A készítők azonban nem tudtak megbirkózni a technikai nehézségekkel (az akkori gépekre

problémás volt jól megoldani a kamerakezelést), és ennek tetejébe még a játék kiadója is tönkrement. A fejlesztők így szétszéledtek, néhányuk később összeállt a Starbreeze Studios égisze alatt, ahol többek között olyan neveken dolgoztak, mint az Enclave.

...15 éve:

Larry 4

Éppen tizenöt éve, hogy megjelent a Larry 5, két évvel a Larry harmadik része után – a számozás nem tévedés, a Sierra egyik legsikeresebb kalandjáték-sorozatából tényleg kimaradt a negyedik epizód. Ez a furcsaság Larry – a csajozás örökké optimista csődje – atyjának, Al Lowe-nak köszönhető, aki a nyolcvanas években kicsit belefáradt a szériába, és kijelentette: soha nem készíti el a Larry 4-et. Mr. Lowe egyébként is trilógiának szánta a Larry-kalandokat – ha megnézzük a harmadik rész végét, igencsak véglegesnek tűnő lezárást látunk: Larry megtalálta élete szerelmét, és elkezdi számítógépes játékban (a Larry 1-ben) mesélni hányattatásait. Mivel azonban a Larry 3 óriási siker volt, a Sierra mindenképpen folytatni szerette volna a sorozatot, Al viszont nem akarta megszegni a fogadalmát – így lett a folytatás címe Larry 5 (amiben egyébként Larry amnéziában szenved, és nagyrészt az után nyomoz, vajon mit is művelt az emlékezetéből kiesett negyedik epizódban...).

...20 éve:

Batman 3D

Batman-játékok már az első mozifilm előtt akadtak szép számmal, olyannyira, hogy még befejezetlen program is jutott belőlük. A Batman 3D-t az Ocean, a Commodore-korszak kiadó-nagyágyúja jelentette volna meg, de a projekt igen hamar befulladt, és az évekkel később kiadott Batman-játék végül egy oldalnézetes mászkálós progi lett. A Batman 3D ezzel szemben izometrikus nézetet használó kalandjáték lett volna, amelyben Batman és Robin csak együtt tudtak volna megoldani bizonyos feladatokat. A dolog érdekessége, hogy éppen akkoriban pont az Ocean adott ki egy ilyen stílusú játékot, a Head Over Heelst, ami aztán nagy siker lett. Hogy Batmanék miért nem kalandozhattak ilyen formában? Ez a mai napig rejtély – a gtw64.retro-net.de szerkesztői igen alaposan próbáltak utánajárni, de nem kaptak választ.

Vedd fel a stílust! Járj Guruban!

PC GURU előfizetés most ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

6 db PC GURU + ajándék válltáska most csak 9 984 Ft!

kedvezmény 4 592 Ft

1 éves PC GURU előfizetés + ajándék válltáska most 17 736 Ft!

kedvezmény 7 916 Ft

A válltáska mérete: 47,5x24x13 cm

További információk:

06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu

Az augusztus 22-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/10-es lapszámmal indul.
A válltáskákat egy hónapos átfutási idővel postázzuk!

- ☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazin 6 lapszámát mindössze 9 984 Ft-ért az ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!
- ☐ Igen, megrendelem a PC GURU magazint egy évre mindössze 17 736 Ft-ért az ajándék 3 500 Ft értékű válltáskával!

A válltáska választott színe: ☐ fekete ☐ kék ☐ narancs ☐ piros

Amennyiben nem jelölsz meg választott színt, akkor a fekete színű táskát postázzuk.

Számlázási név:

Számlázási cím:

E-mail cím: Telefonszám:

Kézbesítési név:

Kézbesítési cím:

Aláírás: Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalással

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 339)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

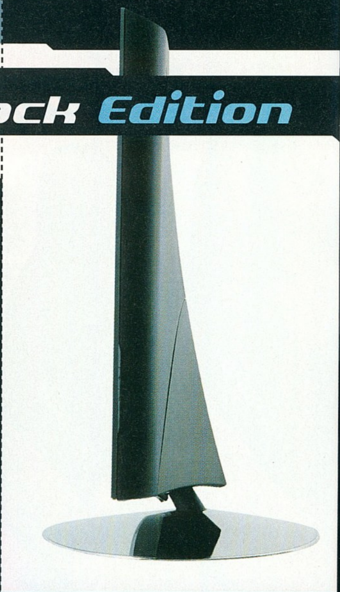
Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze: ☐

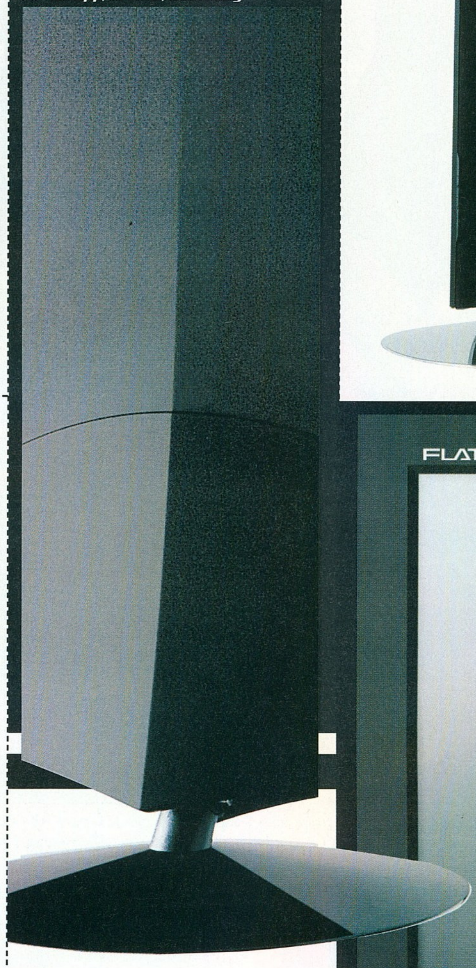
LG Flatron Black Edition

MIB Monitor feketében

írta · Galopp, Kremo, Monoboy

Az LG monitora elnyerte a 2006-os Reddot Design Awardot

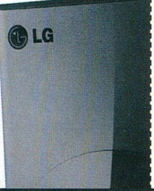




Az LG Electronics bemutatta új prémium kategóriás Flatron monitorjait: az L60TQ szériát (L1760TQ és L1960TQ modellek). Ezt a legújabb fejlesztésű LCD monitorcsaládot DFC, azaz kontrasztarány javító technológiával látták el, aminek köszönhetően a széria rendelkezik a legmagasabb, 2000:1 kontrasztaránnyal a világon. A termékeket az úgynevezett „fekete ékszer" termékkoncepcióba illeszkedően alakították ki. Az új széria azon felhasználók kegyeit keresi, akik a harmonikus megjelenésre, designra érzékenyek, és a csúcstechnológia mellett a szép formatervezés és fizikai környezetük külleme is fontos a számukra.

Az elegáns új család nem maradhatott név nélkül: az új modelleknek az alkotók a „Black Edition – Fekete Kiadás" becenevet adták. A „fekete ékszer" nem tétlenkedett, az L1960TQ modell elnyerte a 2006-os Reddot Design Awardot, ami Európa egyik legelismertebb formatervezési díja.

Az új LCD család sokkal kivehetőbben és átláthatóbban jeleníti meg a képeket, mint bármilyen más LG LCD korábban. A DFC „Movie Mode"-ja, vagyis mozi funkciója ezen felül optimalizálja a filmek fényerejét, és a legkedvezőbb értékre hangolva azt tisztábban jeleníti meg a mozgóképeket.



Az L1960TQ monitor 2000:1 kontrasztaránya mellett 4ms (GTG) válaszidővel rendelkezik – mely tulajdonságát azon felhasználók díjazzák leginkább, akik ha játszanak, gyors, ugyanakkor kristálytiszta, szellemképmentes, éles látványra vágynak. A kiemelkedő kontraszthoz és gyors válaszidőhöz 300 cd/m2 fényerő és 160/160 fokos látószög társul.

Az L1960TQ kiemelkedő, 2000:1 kontrasztaránnyal rendelkezik

Logitech mobile pro

HEADSET

A Logitech Mobile Pro headset képes kiszűrni a háttérből behallatszó zajokat

A Logitech az utazási szezon elejére időzítette Bluetooth headset kampányát abban bízva, hogy az autóvezetők is átérzik, hogy egy ilyen kiegészítő használata mennyivel biztonságosabbá teszi a közlekedést a megnövekedett forgalmú közutakon.

A Mobile Pro Headset mikrofonos fejhallgatót olyan felhasználók számára tervezték, akik kezüket szabadon szeretnék használni telefonálás közben. A készülék 10 órás beszélgetési időt biztosít minden felhasználónak, akinek a telefonja vagy számítógépe – márkáktól függetlenül – bluetooth kapcsolatra alkalmas. Az újszerű rögzítési megoldásnak köszönhetően egyszerűen felhelyezhető, a hosszú beszélgetésekhez és autóban is kényelmesen használható, de 10 méteres hatótávolsága miatt szabadabb mozgásteret biztosít.

A termék a Bluetooth 1.2 technológiát használja az adatátvitelre, az állítható mikrofonkar végén található zajszűrő mikrofon még zajos helyeken (például repülőtéren és autóban) is kiszűri a háttérből behallatszó hangokat, így tisztán hallható a beszédhang. A Mobile Pro Headset a hívás bontását, fogadását és elutasítását, a hangtárcsázást, az utolsó szám újratárcsázását és a némítási funkciót is támogatja, telefontípustól függően. A headsethez nincs szükség külön vevőegységre, súlya 30 gramm.

BENQ SIEMENS Q-FI EF51

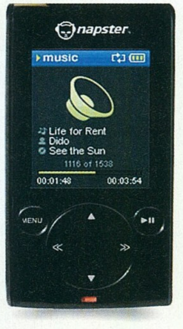
A Q-fi sorozathoz tartozó EF51 mobil zenefon külalakja kicsit formabontó, bár jelen esetben a forma inkább egy téglát jelent. A kijelzője alatti gombsora helyett csak multimédiás vezérlőgombokat találunk, melyet egészen furcsa módon kell lehajtanunk, hogy hozzáférjünk a valódi billentyűzethez.

Ettől függetlenül eme telefonnak sincs sok oka a szégyenkezésre, hiszen 89*49*18mm-es méretéhez 95 grammos tömeg párosul, Li-Ion akkumulátora 4,5 órás beszélgetési és 200 óra készenléti időt tesz lehetővé, valamint a zenelejátszó funkciójához 20MB dinamikus belső memóriával rendelkezik, amit legfeljebb 2GB-os miniSD kártyával lehet bővíteni. S ha már a zenelejátszás a fő erőssége, akkor a BenQ-Siemens meg is fejelte ezt a „Speech-to-Music" nevű szolgáltatásával, melynek segítségével a számok kiválasztását saját hangunkkal végezhetjük.

A telefon kijelzője elfoglalja a készülék felét, azonban csak egy 262 ezer színt megjeleníteni képes 120*128pixel felbontású TFT panelről van szó. Infraport és Bluetooth támogatás hiányában a PC-vel való kapcsolat csak USB-kábel segítségével lehetséges. A készülékben helyet kapott még egy 1.3 Megapixeles, 1280x1024 pixel felbontású képek készítésére alkalmas digitális kamera, valamint a Class 10-es GPRS (4+1/3+2 slot) kihasználásához WAP 2.0/xHTML böngésző.

NAPSTER PlaysForSure

Akik ismerik a Napstert, még azoknak is új lehet, hogy egy zenelejátszóval rukkolt elő a cég. A PlaysForSure nevet kapó lejátszó megjelenésének alapvető oka, hogy legyen a piacon olyan készülék, ami képes a DRM10 PlaysForSure típusú fájlok lejátszására. Persze nem lenne igazi zenelejátszó, ha nem támogatná a többi közkedvelt médiaformátumot, úgy, mint a WMA vagy az MP3. A készülék igen picire és vékonyra sikeredett, alig nagyobb, mint egy eldobható reklámöngyújtó, ráadásul alig 1cm a vastagsága. A memóriája 1 GB, vagyis ha jó minőségű mp3-akat tárolunk rajta, abból is legalább 10 órányi anyag fér rá. A kijelzője 128x160 pixeles, LCD technológiájú. A lejátszó támogatja továbbá JPEG képek nézegetését, MPEG4 videók lejátszását, valamint FM rádiók adásának vételét is. Kis mérete ellenére az energiaellátása igen jó, hisz egy teljes feltöltéssel 40 órát képes üzemelni. Ráadásul az ára is igen kedvezőnek ígérkezik (legalábbis a nagy lavór túloldalán), hisz mindössze 50 dollárba kerül majd.



Siemens Surpass

A Siemens Surpass Home Entertaintment megoldása megnyerte az ipari formatervezés „Oscar-díját", az iF Design Award-ot. A hannoveri Industrie Design Forum a „digitális média felhasználói felület" kategóriában a Siemensnek ítélte az első helyet. A több mint fél évszázados múltra visszatekintő iF Design Award a világ három legelismertebb formatervezési díjainak egyike.

A Siemens díjnyertes Home Entertaintment-rendszere lehetővé teszi, hogy a lakásban található szórakoztatóelektronikai és kommunikációs készülékeket egy felhasználói felületen keresztül érjük el. A megoldás segítségével a televízió képernyőjén keresztül kezelhetjük az online játékokat, a video- és audio-szolgáltatásokat, a videotelefont, az e-mail küldést és -fogadást, valamint az internetelérést is.

A formatervezők feladata az volt, hogy e sokféle funkciót tiszta, áttekinthető elrendezésben jelenítsék meg a tévé képernyőjén. A szakemberek az elemeket egy rácsrendszer alkalmazásával rendezték el. A betűtípusokat és a színeket a tévé képernyőjének felbontásához igazították, az aktív elemeket pedig hangok és elütő színek jelzik, amelyek jól megkülönböztethetővé teszik őket a többi információtól.

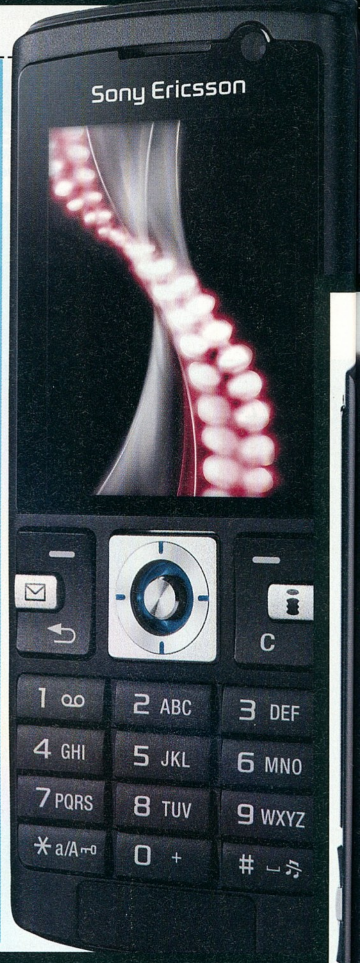
A Siemens intelligens otthonát, amelyben a Surpass Home Entertaintment is helyet kapott, Budapesten is kipróbálhatjuk a T-Commal közösen felépített T-házban. Az intelligens otthon lényege, hogy egy hálózaton keresztül több, a háztartásban használt készülék kapcsolódik össze egymással, s így egyrészt bonyolult feladatokat is elvégeztethetünk velük, másrészt pedig otthonunk távvezérlése is lehetővé válik. A Siemens Smart Home rendszere három részből – lakásvezérlés, lakásbiztonság és felügyelet valamint otthoni szórakoztatás – tevődik össze.

Sony Ericsson K610im

Nemrég hírt adtunk a SonyEricsson K610i készülékéről, de ahogy az lenni szokott, a fejlődés nem áll meg, és ennek eredményeképp itt a nagytestvér, mely a K610im névre hallgat. Ennek legnagyobb újítása (a Motorola L7-hez nagyon hasonlóan) az, hogy támogatja az i-mode-ot is, mely hasonló, mint a mi „WAP"-unk, de szerkezete annál egyszerűbb, viszont legalább annyira elterjedt – főleg a távolkeleten. Így már elmondható, hogy valódi internetes telefont kaptunk végeredményül.

Külsőre teljesen megegyezik elődjével. Ugyanúgy 102 x 45 x 17 mm méretű, 89g tömegű, ugyanazt az akkumulátort kapta, s így ugyanúgy 7 óra beszélgetési és 350 óra készenléti idővel rendelkezik. Persze a videotelefonálás a megnövekedett teljesítménynek köszönhetően csak másfél óráan keresztül lehetséges. A készülék belső memóriája ugyancsak 16MB-os, melyet Memory Stick Micro memóriakártyával bővíthetünk ki, hogy adataink és a 2Mpixeles 2,5x digitális zoommal ellátott kamerával készített fotóink számára elegendő tárhelyünk legyen.

A 3G-s készülék kulcsínre tényleg csak apróságokban tér el a K610i-től, és ez a hátlapon található kis sárga i-mode felirat, valamint az, hogy egyes dedikált gombjai más hozzárendelést kaptak, s így az e-mailokat immáron egy gombnyomással is elérhetjük.



PRETEC bulletproof i-disk

Mutattunk már be „ujjlenyomat olvasós", „adat- és önmegsemmisítős" USB-s adattárolót, de golyóállót még nem. Íme hát, ez is elérkezett... A Pretec i-Disk Bulletproof nem csak golyóálló, de sem víz, sem tűz nem képes benne kárt okozni. A cég már jelentős múlttal rendelkezik a flash memóriák történetében, hisz nekik köszönhettük anno az ATA flash, vagy CF flash memóriákat. Az új eszköz megerősített fémburkolatot kapott mely ráadásul duplarétegű, ezáltal védi a belső elektronikát a külső behatásoktól. Az amúgy teljes szolgálatot teljesítő USB-s adathordozó belsejében nincs ekkora extra, mint külső edzettségében. Megjegyzendő azonban, hogy adatátviteli sebessége hétköznapi. A normál modell 20 MB/s adatátvitelre, míg a prémium kiadás akár 40 MB/s sebességre is képes. Az adatok védelme tovább fokozható jelszóvédelemmel, titkosítással, vagy írásvédelemmel is. Már csak ötvözni kellene az ujjlenyomat-olvasóval és az adat-önmegsemmisítővel és megkapnánk a tökéletes adatvédelmet. A memória amúgy igen széleskörű méretválasztékban készül, hisz 32 MB-tól 2 GB-ig lefedi a választékot. Leendő árról és várható megjelenésről még nincs információ.

Takara GP40

A Windows CE.net 4.2 alapú operációs rendszerrel rendelkező készülék egy nem épp hagyományos, 4 col méretű, 240 X 320 pixel felbontású viszont 32 millió színt kezelni képes tükröződésmentes érintőképernyőt kapott. A beépített, felhajtható antennával rendelkező vevője SiRFStar III GPS chipset-re épül, mely segítségével egyszerre 20 műhold adatait figyelheti a rendszer a pontosabb helymeghatározás érdekében.

A készülék multimédiás szolgáltatásokat is nyújt, így nyugodtan tudunk ráérős időnkben zenét (MP3) hallgatni, vagy a kijelző méreteihez optimalizált videóinkat (MPEG4) vagy képeinket (JPEG) nézegetni. Kényelmünk fokozásának érdekében az eszközhöz kapunk egy Bluetooth vezeték nélküli fejhallgatót is. Ezen PND-ben egy elmés újítást is bevezettek elődeihez képest, mely nagyban segíti a navigációnkat. Ez pedig nem más, mint egy egyszerű kétszínű LED, mely kéken kezd világítani, ha a következő irányváltásunk helye tőlünk 100m-es körzetbe kerül, pirosan pedig ha a fordulóponthoz értünk.

A csomag tartalmazza a Destinator 6 térképszoftvert, melyhez a Navteq térképeket egy 2GB-os SD memóriakártyán kapjuk. Sajnos Magyarország mostohagyermeke a Destinatornak, így a hazai navigálás meglehetősen nehézkes.

A Takara GP40-et főleg autókereskedőknél érdemes keresni, s ha megtaláljuk, már szurkolhatjuk is le érte a 649 eurós árat...

LG Fm 35 digital

Az LG Electronics bemutatta az első digitális adások vételére alkalmas (DMB) integrált memóriájú MP3 lejátszót. Az FM35-ös modell 52mm széles, 92 mm hosszú, és 14 mm vékony. A DMB képes MP3 lejátszó egyike az LG DMB adások vételére alkalmas termékeinek, kezdve a mobiltelefonoktól, a noteszgépeken át egészen a PDA-kig.

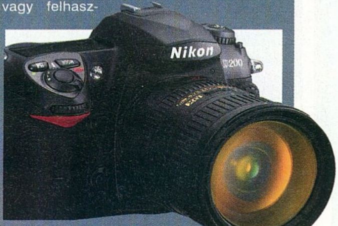
A készülék 2,4 inches LCD kijelzője és 16:9-es képaránya lehetővé teszi, hogy a felhasználók élvezhessék a digitális adásokat. A 360 fokban elforgatható DMB antenna jó vételt garantál, a 2GB-os integrált flash memória pedig 500 zenei fájl tárolására képes. A készülék az MP3, WMA, OGG, AVI és ASF fájlformátumokat támogatja, továbbá egyszerre hallgathatunk rajta zenét és nézegethetjük kedvenc képeinket.

Az FM35 lítium-ion akkumulátorral rendelkezik, amely egyaránt feltölthető az USB vagy a mobiltelefon kábelén keresztül. Az akkumulátor egy feltöltéssel 4 órányi DMB tévézést vagy 55 órányi zenehallgatást tesz lehetővé. Az FM35 képes a számítógépről letöltött képek és szöveges dokumentumok tárolására is.

Samsung oneNAND

A fényképezőgépekbe, mobiltelefonokba és egyéb eszközökbe szánt memóriák már így is igen széles választékkal rendelkeznek, melyek szinte naponta bővülnek újabb típusú vagy nagyobb méretű változatokkal. A Samsung cég is aktívan ténykedik, ami láthatóan jelentős eredményre vezet. Bejelentették ugyanis újfajta memóriachipjüket melyet a OneNAND névre kereszteltek, és melytől gyorsabb sebességet és nagyobb kapacitást várhatunk a jövőben a flash memóriák terén. Az új memória helyből 2 GB-os méretben is megjelenik, mely 60 nm-es technológiával készült. A flashmemória alapjában véve egy ötvözet, mely két memória típus jó tulajdonságait ötvözi.

A NOR memóriák gyors olvashatósága és a NAND memóriák gyors írhatósága adja a OneNAND alapját. Ez igen csábító lehet a NOR chipeket gyártó cégeknek, így azok jó eséllyel térhetnek át erre a típusra. Az ötvözés nagy előnye, hogy míg számos eszközben külön chipek felelősek a kódok, adatok vagy felhasználói adatok tárolásáért, addig itt ez egyetlen chippel is elérhető, ami igen költséghatékony megoldást jelenthet a jövőben. Az írási sebessége a 17 MB/s-ot is elérheti, de ez nem minden. Az új chipek egy kiváló újdonságot is hoznak magukkal. A chipek összefűzésével teljesítménynövekedést érhetünk el, mely nem csak a méret, hanem a sebesség területén is megmutatkozik. Így a sebesség egyenes arányban nő az összekapcsolt chipek számával. Például 8 chip összekapcsolásával akár 137 MB/s sebesség is elérhető, melynek legfőbb oka hogy minden chip külön-külön kommunikál a rendszerrel, amibe integrálták. A hordozható eszközökbe integrálás várható ideje egyelőre nem ismert, de a sorozatgyártást már megkezdte a cég.



A Samsung új memóriái a jövőben kamerákban is jó szolgálatot tehetnek

NOKIA 6080, 6151

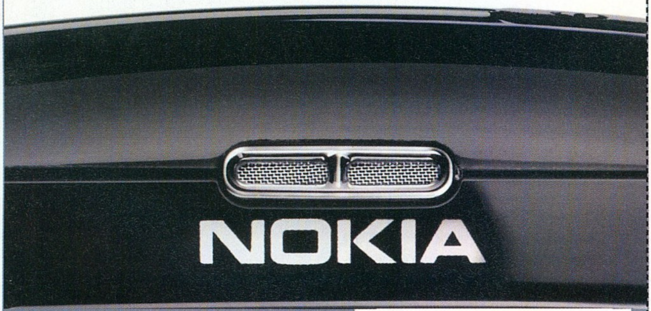
Az idei, Szingapúrban megrendezett Nokia Connection eseményen a Nokia bemutatott három új telefont, melyek közül kettő igazán említésre méltó. Bár mindkét készülék szinte csak alapvető szolgáltatásokat nyújt, ehhez szerencsére kellemes és visszafogott külső párosul.

Az egyik a háromsávos, inkább az ázsiai piacra szánt, elegáns fekete színű, ezüsttel és arannyal kiemelt billentyűzetű 6080. A Series 40 felhasználói felülettel rendelkező mobil azoknak való, akik nem szeretik a mai extrém kinézetű készülékeket, és nincsenek is nagy elvárásaik, inkább csak telefonálni, és esetleg hosszú utakon magukat szórakoztatni szeretnék. A hátlapon helyet kapott egy VGA felbontású kamera, megtalálható benne sztereó FM-rádió, valamint támogatja csengőhangként az MP3 formátumot. Sajnos belső memóriája csak 4,3MB, ami nem is bővíthető, így a képek mellett esetleg egy jó minőségű csengőhang fér csak el a készülékben.

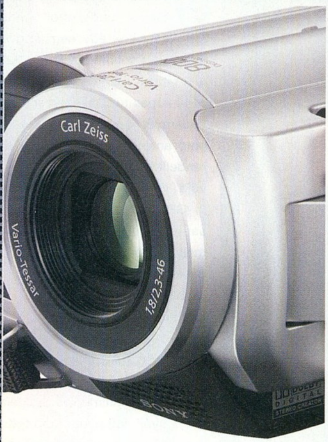
A 91 gramm tömegű Nokia 6080 3,5 órás beszélgetési időt, és legfeljebb 12 napos készenléti időt biztosít. Várhatóan 2006 negyedik negyedévében lesz kapható 180 Eurós áron.

A másik készülék, melyről szólni szeretnénk, a Nokia 6151. Társához hasonlóan ő sem túl hivalkodó, azonban tudása jóval nagyobb. Igazából a 6021-es telefon közvetlen leszármazottjának tekinthetjük, hiszen külalakra szinte pontosan megegyeznek. Természetesen a fejlődés azért itt is nyomon követhető, mert a GPRS és EDGE mellett támogatja a 3G szabványt is, így modemnek tökéletes választás lehet egy laptop mellé. Az ugyancsak Series 40 felhasználói felülettel rendelkező telefon saját belső memóriája már 30MB, amit microSD (Trans Flash) memóriakártyával bővíthetünk. Közvetlen elődjével ellentétben 1.3Mpixeles kamerát is beépítettek. A 108*47*19mm méretű, és 98 gramnm tömegű készülék 262 ezer színt megjeleníteni képes 128*160 pixel felbontású kijelzőt kapott, PC-hez USB-kábellel, infrával, esetleg Bluetoothon keresztül is csatlakoztathatjuk.

Az új Nokiáknál az alapszintű szolgáltatások visszafogott külsővel párosulnak



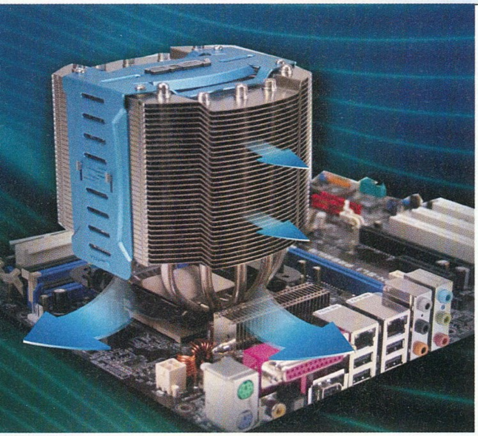
Sony HDD Handycam



A Sony három új, merevlemezre rögzítő videokamerát mutatott be, amelyek mindegyike Carl Zeiss Vario-Tessar objektívvel rendelkezik. A legkisebb modell a DCR-SR40, ami 30GB-os winchesterrel, 2,5 colos, 4:3 képarányú LCD-vel valamint 20x optikai zommal bír. A sorban következő, a DCR-SR60, ami szintén 30GB-os vinyót kapott, azonban kijelzője 2,7 colos, 16:9 képarányú darab. Ebben a modellben 12x optikai zommal bíró objektív és egy megapixeles CCD kapott helyet. A DCR-SR60 különböző tartozékok (pl. külső mikrofon vagy videolámpa) fogadására alkalmas csatlakozóval is rendelkezik. A legnagyobb modell a DCR-SR80 lényegében csak a beépített merevlemez tárolókapacitásában tér el a DCR-SR60-tól, mivel előbbiben 60GB-os tárolóegységet találunk. (A típusjelzések tehát némileg félrevezetőek mivel nem a beépített HDD méretére utalnak.)

A DCR-SR80 LP módban (3Mbps) 41 órányi, míg HQ módban (9Mbps) 14 órányi videoanyag rögzítésére képes. A kisebb modellek LP módban 20 órányi, míg HQ módban 7 órányi felvételt képesek tárolni.

Mindhárom készülék rendelkezik a HDD Smart Protection technológiával, ami a merevlemez védelméről gondoskodik. A rendszer az ütközési-energia elnyelő elemek mellett gyorsulásérzékelő szenzorokat és videopufferelést is magában foglal. Ez utóbbi meggátolja az épp rögzített videoadatok elvesztését a kamera rázkódása vagy leejtése esetén.



ASUS Silent Square: hatékony és halk hűtés a duplamagos rendszerek számára.

Kétoldalas hűtőborda kialakítás

Azt gondolnánk, a processzorok hűtéséhez bármilyen CPU hűtő megfelelő lehet, de ebben az esetben valószínűleg nem sokat tudunk a számítógép felépítéséről.
A különböző processzorok különböző hűtést igényelnek, amelyek biztosítják a rendszer stabilitását, és lehetővé teszik a biztonságos túlhúzást. Gyakran a minőségi CPU hűtő az az alkatrész, ami elválasztja a jól működő rendszert az állandóan összeomlótól. Az ASUS nemrég bemutatta Silent Square CPU hűtőjét, amely arra termett, hogy az összes hőt elvonja a processzortól, sőt ha lehet, még többet is.

Hőelvezetés mindkét oldalról

A Silent Square különleges kialakítású bordázattal van ellátva a ventilátor mindkét oldalán. Az öt rézből készült hőelvezető cső és a hőleadó egység hatékonyan vezeti el a CPU által fejlesztett hőt a processzormagtól a borda felé és biztosítja azt a processzorhőmérsékletet, ami a nagy sebességhez és a stabil működéshez szükséges.

Platformváltás, hűtőcsere nélkül

Az Intel Pentium D és az AMD Athlon X2 kétmagos és egyéb Pentium 4 LGA775, Socket 478, AMD Athlon 64 és AMD Athlon 64-FX processzorok támogatásával a SilentSquare elég erőteljes és rugalmas, hogy hatékony hűtést biztosítson a legújabb platformok számára is. Ha platformot vált, pénzt takaríthat meg a hűtőn.

A 160W-os processzorok hűtése 18dB hangerő mellett

A PWM (Pulse Wave Modulation) szabályozás segítségével a Silent Square automatikusan növeli a ventilátor fordulatszámát, ha a CPU melegedni kezd, és még a 160W fogyasztású processzorok számára is megfelelő hűtést biztosít 18dB maximális zaj melett.

A feszültségszabályozó áramkör védelme

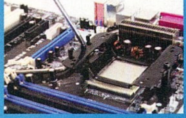
A hűtőn belül elhelyezkedő terelőlemez a 9 cm-es ventilátor által keltett légmozgást a processzor működésében és az egész rendszer stabilitásában nagy szerepet játszó VRM (feszültség szabályozó) áramkörre irányítja. Ez a kialakítás akár 10-15°C-kal is csökkentheti hőmérsékletét.

Felszerelés 3 lépésben

A hűtő három egyszerű lépésben felszerelhető az alaplap, vagy akár a memóriamodulok kiszerelése nélkül, a szabadalmaztatott rögzítőmodul segítségével, processzor platformtól függetlenül.

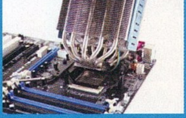
A Silent Square nem csak egy általános CPU hűtő. Az innovatív kialakítás, a csúcsminőségű hővezető anyagok, a csendes működés, a VRM hűtés és a könnyű szerelhetőség kitűnő hűtési megoldást jelent a legerősebb Intel és AMD processzorok számára is.

1 lépés



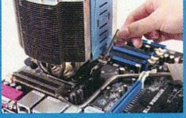
· Csavarozzuk a rögzítőmodult az alaplapra

2 lépés



· Helyezzük a hűtőt a processzor fölé

3 lépés



· Rögzítsük a hűtőt a rugós kar segítségével

Fizetett hirdetés

TFT MONITOR TESZT

írta · Spiderman

A TFT monitorokat sokáig azért nem szerették, mert a filmek és játékok esetében kritikus pont volt, hogy a gyorsan mozgó objektumok elmosódnak. A jelenség oka az, hogy a képpontok fényerejét szabályozó kristályok nem azonnal, hanem csak némi késlekedéssel tudnak pontosan a kívánt fénymennyiséget átengedő alakzatba rendeződni. Röviden: a képpontok néhány ezredmásodperc alatt gyulladnak ki és alszanak el. Értelemszerűen minél nagyobb ez a válaszidő, annál jobban észrevehető és annál zavaróbb a jelenség. Mivel az otthoni felhasználók piaca igen nagy, a gyártóknak ki kellett találni valamit, hogy termékeik az átlagos „júzerek" számára is vonzóak legyenek.

A megoldást egyrészt a válaszidő csökkentése, másrészt az elsőként az LCD TV-knél alkalmazott overdrive megoldás átültetése jelentette.

Persze az elmosódás – a működési elvből adódóan – nem szüntethető meg teljesen, de lerövidíthető a legtöbbünk számára már nem érzékelhető szintre. A 8 ms-os értékre (overdrive-val 12) általánosságban már azt mondhatjuk, hogy megfelelő, de ha biztosra akarunk menni, választhatunk 6, 4, 3 vagy akár 2 ms-os válaszidőre képes monitorokat is. (A 8 és 2 ms között csak igen kevesen tudnak szemre különbséget tenni!)

VÁLASZIDŐ KONTRA SZÍNHŰSÉG

A válaszidő rövidítésében a gyártók egészen odáig merészkedtek, hogy a szent cél oltárán valamennyit a képminőségből is feláldoztak. A TN paneles megjelenítők zöménél (kivétel az Acer termékek és néhány újabb LG monitor) ugyanis a rövidítés egy trükkel valósul meg: az elektronika az egyes színkomponensek esetében 256 helyett csak 64 színárnyalatot különböztet meg. Az összes, ténylegesen megjeleníthető színek száma így lényegesen, 16,7 millióról 262 ezerre csökken! Bár felhasználva az emberi szem hiányosságait (azaz, hogy két ugyanolyan színű csík közül sötétebbnek látjuk azt, amelyikben véletlenszerűen fekete pontokat helyezünk el) ez az érték virtuálisan 16,2 millióra növelhető, az éles szeműek azért felfedezhetik, hogy itt-ott (pl. a nagyobb, egybefüggő sötétebb területeknél, robbanásoknál) elmarad néhány részlet.

Jobb – és persze drágább – megoldást jelent egy S-PVA panel és egy megfelelően hangolt overdrive modul kombinációja, amikor is a feszültségértékek megfelelő túladagolásával majd gyors leszabályozásával gyorsítható fel a reakcióidő. Az S-PVA paneleknél (hasonlóan az Acer és az LG néhány megoldásaihoz) nem kell számolnunk a színtér csökkenésével, de további járulékos előnyként jelentkezik, az átlagosan nagyobb kontrasztarány illetve a közel 180 fokos betekintési szög is.

MÉRETVÁLASZTÓ

A mai játékok közül egyre több nyújt szélesvásznú kijelzőkhöz is támogatást, ám ez egyelőre csak kiegészítést jelent, nem pedig azt, hogy a programokat a 16:9-es méretarányhoz (is) optimalizálnák. A játékokhoz már csak ezért is tanácsos hagyományos, azaz 4:3 képarányú megjelenítőt vásárolni. A 17-19 colos készülékek közül most a nagyobbak közül választottunk, de valamennyi bemutatott típusnak létezik 17 colos változata is.

A megjelenítők 1280x1024 pixel felbontásúak, a fényerő értékek 250-330 cd/m2 között alakulnak, a kontrasztarány pedig jellemzően 700-1000:1-hez.

Ne feledjük, hogy ha a legjobb képminőséget akarjuk, a TFT monitorokat mindig a natív felbontásukban kell használni. Vagyis TFT monitort célszerűen akkor vegyünk, ha a CPU és a videokártya teljesítménye elég ahhoz, hogy a játékok is jó részletességgel és teljes sebességgel fussanak 1280x1024 képpontos felbontás mellett.

SZOLGÁLTATÁSOK

Bár egy monitornál fontosak a plusz szolgáltatások is, egy játékra vásárolt monitornál a pivot mód, az emelhető káva, az USB elosztó vagy éppen a beépített hangfalpár teljesen háttérbe szorul a működési jellemzők között.

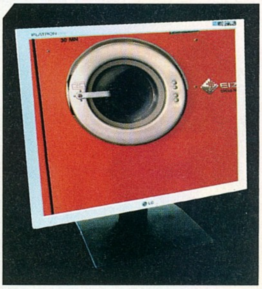
LG FLATRON L1919S-SF

Az LG viszonylag hosszú szünet után augusztus végén jelentkezik újdonsággal a monitorok piacán: a 19 colos modellek között a Flatron L1919S-SF kedvező ára mellett remek képminőséget kínál.

Erre egyrészt az alkalmazott panel paraméterei adnak lehetőséget (330 cd/m2 fényerő érték és 1400:1-es kontrasztarány), másrészt pedig az LG saját fejlesztésű képfeldolgozó egysége, a FLATRON f-ENGINE. A lapka feladata, hogy a fényerő és kontrasztarány és az egyes színkomponensek értékeit úgy hangolja, hogy a panelen mindig a lehető legjobb minőségű kép jelenjen meg.

A monitor gyenge pontja a dizájn, hiszen a menü kezelését kicsit szokni kell, s nem kialakítása miatt – az az LG-nél mindig is átlátható volt – hanem azért, mert a kezelőgombokat a tervezők túlságosan is a káva hátsó részére helyezték el. A játékosokra (is) gondolva egyébként a monitor menüje négyféle színprofil közötti gyors váltást tesz lehetővé.

Ha a színhelyességgel szemben a még gyorsabb válaszidőt részesítenénk előnyben, akkor vessünk egy pillantást az L1932-es modellekre is, de azt vegyük figyelembe, hogy a 4 ms-os érték ára az, hogy cserébe ott csak 18 bites színreprodukciót kapunk!



7,3

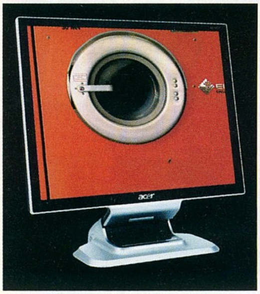
Panel típusa: TN
Képátló (col): 19
Felbontás (pixel): 1280x1024
Fényerő (cd/m2): 330
Kontrasztarány: 1400:1
Válaszidő (ms): 8
Betekintési szög (H/V, fok): 170/170
Bemenetek: D-Sub
Ár (Ft): 70 1000 (augusztus végétől)

ACER AL1951CS

Az Acer egyik, ha nem a legnépszerűbb sorozata a 1751-es és 1951-es széria, köszönhetően a CrystalBrite technológiának. A CrystalBrite valójában egy különleges bevonat alkalmazását jelenti, amely a panel elé kerülve a monitorból kilépő fény irányát szabályozza (párhuzamosra) azért, hogy a szomszédos pixelek egyáltalán ne zavarhassák egymást. A technológia alkalmazásával valamelyest élénkebb színek és nagyobb kontrasztarány érhető el – az Acer monitorai előtt ülve egészen olyan érzésünk lehet, mintha CRT-s megjelenítőt néznénk. Rögtön hozzátesszük azonban, hogy ez nemcsak előnyt jelent, hanem hátrányt is: szemben a hagyományos TFT monitorokéval, a CrystalBrite-tal „kezelt" felület tükröződő.

Az AL1951 háromféle változatban kapható: az AS, BS és CS típusok között azonban az egyetlen eltérés a válaszidő (rendre 8, 6 illetve 4 ms-os értékekkel).

A monitort az Acer a felső-középkategóriába pozícionálja, így természetesen a DVI bemenet is megtalálható rajta. (És, ha valakinek ez szempont lenne, van integrált hangfalpár is.)



6,3

Panel típusa: TN
Képátló (col): 19
Felbontás (pixel): 1280x1024
Fényerő (cd/m2): 400
Kontrasztarány: 700:1
Válaszidő (ms): 4
Betekintési szög (H/V, fok): 150/135
Bemenetek: D-Sub, DVI
Ár (Ft): 107 880

VIEWSONIC VX922

A világ leggyorsabb monitorai 2 ms-os válaszidejűek. Ezt a tempót legelőször a ViewSonicnak sikerült elérni, a VX922-vel. A 2 ms-os válaszidő és az overdrive technológia kombinációja biztosítja, hogy a játékok is teljesen simán, mindenféle utánhúzás nélkül jelenjenek meg.

A monitorba TN panel került, amely természetesen jótékony hatással van a vételárra, viszont meghatározza azt is, hogy a további technikai paraméterek csak átlagosak lehetnek. A fényerő értéke például 270 cd/m2, míg kontrasztaránya 650:1. Ennél talán fájóbb, hogy a betekintési szög mindössze 150 fok vízszintes és 135 fok függőleges irányban, azaz, ha legalább ketten ülnek a monitor elé, akkor a színek valamelyest torzulnak. Ugyancsak a panel típusából adódik, hogy az egyes színárnyalatok megkülönböztetése 6 biten történik, így a masina 18 biten összesen 262 ezer szín megjelenítésére képes. Ez az éles szeműeknek esetleg észrevehető minőségromlást eredményez robbanások vagy nagyobb kiterjedésű, homogén felületek megjelenítésekor. A menürendszer és a kezelhetőség a gyártótól megszokott módon jó, ha pedig a monitort a natívtól eltérő felbontásban használjuk, még figyelmeztető üzenetet is kapunk.

7,3

Panel típusa: TN
Képátló (col): 19
Felbontás (pixel): 1280x1024
Fényerő (cd/m2): 270
Kontrasztarány: 650:1
Válaszidő (ms): 2
Betekintési szög (H/V, fok): 170/170
Bemenetek: D-Sub, DVI
Ár (Ft): 104 990

SAMSUNG SYNCMASTER 940BF

A ViewSonic által megkezdett útra lépett a Samsung is, hiszen a júniusban bejelentett SyncMaster 940BF hasonlóan a ViewSonic VX922-höz 2 ms-os válaszidőt kínál. Éppen ezért a monitort ajánljuk minden olyan vásárlónak, aki az átlagosnál érzékenyebb az utánhúzásra és a legkisebb mértékű elmosódást is szeretné elkerülni.

A mérések alapján kiderült, hogy a 940BF a további paraméterei (fényerő, kontrasztarány, látószög stb.) már csak az erős középmezőnyben foglal helyet, összteljesítményére így leginkább az átlagos jelző illik.

A készülékház sem nyújt semmi extrát, a minimalista tervezésre jellemző módon ugyanis csak és kizárólag a panel dőlésszögét változtathatjuk meg, forgatásra vagy emelésre már nincs mód.

A menü a monitoron lévő gombokkal is jól kezelhető, a MagicTune szoftver telepítése után azonban a beállításokat már a PC-vel is módosíthatjuk. Különlegességet jelent, hogy a program kalibrációs eszközként is szolgál. Fentiekhez mérten a monitor ára egyelőre még túl magas (a mostani megjelenés miatt természetesen), ha azonban számunkra ez a modell a szimpatikus, érdemes várni néhány hónapot, hiszen akár 15%-os árcsökkenésre is számíthatunk.

8,1

Panel típusa: TN
Képátló (col): 19
Felbontás (pixel): 1280x1024
Fényerő (cd/m2): 300
Kontrasztarány: 700:1
Válaszidő (ms): 2
Betekintési szög (H/V, fok): 160/160
Bemenetek: D-Sub, DVI
Ár (Ft): 112 990

PHILIPS BRILLANCE 190X6FB

A Philips a TFT monitorok paneljeit az LG-től vásárolja, de természetesen a dizájn és az elektronika már saját tervezésű. A 190X6FB egy univerzális monitor, amely szolgáltatásai alapján az irodai és otthoni felhasználásban is kitűnően megállja a helyét. Természetesen számunkra utóbbi lényeges: a 8 ms-os válaszidő 300 cd/m2 fényerőértékkel és 700:1-hez való kontrasztaránnyal párosul – így játék közben is remek teljesítményre számíthatunk.

A Philips számos, hangzatos névvel ellátott megoldást alkalmaz monitoraiban, amelyek közül a hétköznapi felhasználók a LightFrame DR-nek vehetik a legnagyobb hasznát. Ez a technológia a képminőséget javítja, oly módon, hogy a fényerő és kontrasztarány értékeket mindig a megjelenített tartalom alapján állítja be.

További pozitívum, hogy a monitort a PC-hez DVI kábellel is hozzáköthetjük.

A Brillance 190X6FB-be USB elosztó is került, ami jó szolgálatot tehet akkor, ha többféle típusú játékot, és hozzájuk más és más játékvezérlőt használunk, mert így kényelmesebb őket a géphez csatlakoztatni.

8,1

Panel típusa: TN
Képátló (col): 19
Felbontás (pixel): 1280x1024
Fényerő (cd/m2): 300
Kontrasztarány: 700:1
Válaszidő (ms): 8
Betekintési szög (H/V, fok): 160/160
Bemenetek: D-Sub, DVI
Ár (Ft): 99 990

EIZO FLEXSCAN S1910

Ezúttal a végére hagytuk a legjobbat! A monitorgyártók közül a prémium kategória legjelesebb képviselője az EIZO. A gyártó termékpalettájáról a SlimEdge sorozatba tartozó S1910-est választottuk ki, főként azért, mert ez az a monitor, amelyik – szigorúan a gyártó termékei közül – a legjobb ár/teljesítmény arányt képviseli.

Overdrive-ot PC-s monitorban először az EIZO alkalmazott, így természetesen a Dynamic Motion Picture névre keresztelt eljárás a 8 ms-os válaszidejű S1910-nek is elválaszthatatlan részét képezi.

A képminőséget előtérbe helyezve egyértelmű az EIZO elsősége, amely egyrészt a kifogástalan elektronikának, másrészt a szokásosnál részletesebb, (színcsatornánként) 10 bites belső képfeldolgozó rendszernek köszönhető. A menüben valamennyi paraméter részletesen szabályozható (a fényerő és kontrasztarány mellett állítható például a gamma is), de említést érdemel az is, hogy az S1910-be 4 gyári és egy szabadon változtatható saját színprofil is került. A leghasznosabb egyébként az, hogy az EIZO vezérlőprogramjának feltelepítése után a váltás közöttük automatikus: pl. saját profil behívása játékok, Movie mód betöltése pedig a Media Player Classic elindítása után.

9,9

Panel típusa: S-PVA
Képátló (col): 19
Felbontás (pixel): 1280x1024
Fényerő (cd/m2): 250
Kontrasztarány: 1000:1
Válaszidő (ms): 8
Betekintési szög (H/V, fok): 178/178
Bemenetek: D-Sub, DVI
Ár (Ft): 134 990

Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

CHIP

IT READY

06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422

www.chipmagazin.hu, www.itmediabolt.hu

terjesztes@vogelburda.hu

Mobil adatátvitel

Mozgásban

írta · Galopp

Reklámok tömkelege hívja fel figyelmünket, hogy kezünkben a világ és sétálgathatunk netezés közben, vagy akár online hallgathatunk rádiót, vagy nézhetünk TV-t. S valóban, a mobil internet már nem a lassúcska adatkapcsolatokról szól.

Nem mindig volt ez így. Eleinte a mobiltelefonok másra nem voltak jók, csak telefonálásra. Majd jött az sms, de mobil adattovábbításról valójában még szó sem volt. Ezután következtek a vonalkapcsolt (CSD) megoldású összeköttetések, amikkel már egyszerű szöveges tartalmakat meg lehetett tekinteni mobilon keresztül is, bár igaz, hogy meglehetősen lassan. Lényege az volt, hogy egy telefonszám tárcsázásával adathívást kezdeményezve jött létre a telefon és a szolgáltató között egy állandó és fix sebességű kapcsolat.

Ezek után azonban felgyorsult a világ. Megjelent a lassúságot ellensúlyozandó a HSCSD, amely ugyan még mindig vonalkapcsolt megoldás, de több szálat összefogva a sebességet a többszörösére tudta növelni. Viszont megmaradt hátránya is, miszerint egy csatornát minimum lefoglalt, így ha egy cellán belül sokan szerettek volna telefonálni, akkor a hívások magasabb prioritása miatt a kapcsolat vagy nem is jött létre, vagy sebessége még mindig az évekkel azelőtti szintet érte csak el.

Ezen a problémán próbálták segíteni azzal, hogy a vonalkapcsolt megoldásokról a csomagkapcsoltra tértek át. Így született meg a GPRS, ami egy olyan állandóan fennálló kapcsolat, mely állandósága ellenére csak akkor foglalja a csatornát, ha valóban van adatforgalom. Mindezek mellett a GPRS is képes több csatornát összefogni, így a sebessége kicsivel a HSCSD fölé tudott emelkedni. Elméleti maximuma természetesen sokkal magasabb sebességet ígér, de azt sajnos csak laboratóriumi körülmények között lehet akár csak megközelíteni is... A sebesség mellett nagy előnye még a korábbi vonalkapcsolt megoldásokkal szemben, hogy itt a valódi adatforgalomért számlázhatnak a szolgáltatók, mert azt így már tudják mérni – szemben a korábbi percdíjas megoldásokkal, ami valljuk be nem volt igazán gazdaságos, hiszen amíg olvasgattuk a letöltött tartalmat, fent voltunk a hálón és használtuk az erőforrásokat. Tehát a GPRS-szel elértük az egyszerű, analóg-vonalas betárcsázós internet sebességét.

Természetesen itt sem volt megállás, mivel a meglévő sebesség még mindig nagyon elmaradt az akkoriban már széles körben rendelkezésre álló ADSL általános (de még a legalacsonyabb) sebességétől is.

Ekkor lépett színre az EDGE, ami még mindig GPRS-alapú kapcsolat, de sebességét megnövelték azzal, hogy a régi GMSK rendszerű fáziseltolásos rendszert továbbfejlesztették a 8-PSK (8 fázisú jelkódolás) rendszerbe, amely segítségével egyetlen szimbólum időtartama alatt éppen háromszor annyi bitet viszünk át, mint a GMSK modulációval. Vagyis valóban léptünk

1MB adatletöltés [mp]

CSD:	568,89
HSCSD:	189,63
GPRS:	152,84
EDGE:	51,20
UMTS:	21,33
HSDPA:	6,92

egy nagyot a sebesség terén, de még mindig nem eleget, hiszen még mindig csak az általánosan 20-25 KB/s letöltési sebességnél tartunk, ami persze levelezgetéshez és türelmes böngészéshez már elég, de nem érdemes valódi multimédiás szolgáltatást igénybe venni vele. Ez alól talán az online rádiózás lehet kivétel, hiszen az internetes rádiók gyengébb minőségű adásait ezzel a sebességgel már elfogadhatóan tudjuk venni, de hol van még a mobil-TV?

Erre a kérdésre a mobil iparág válasza a 3G, vagyis az UMTS. Adatátviteli sebessége, mely a belépő szintű ADSL kapcsolat sebességével egyezik meg, lehetővé teszi, hogy online nézhessünk akár élő TV-adásokat is. A 3G WCDMA (szélessávú, kódosztásos, több hozzáféréses kapcsolat) technológiát használ, vagyis lényegében a korábbiaktól eltérően nem időrések állnak rendelkezésünkre egy bizonyos frekvencián belül az adattovábbításra, hanem akár ugyanazon frekvencián több telefon is adhat, de a hanghívásokhoz és az adatkapcsolatokhoz hozzárendelt kódok segítségével a vevő ki tudja szűrni a csak neki szóló adatcsomagokat. Hatalmas előnye ennek a megoldásnak, hogy míg az EDGE használata közben is hanyagolnunk kellett a hanghívásokat, addig az új rendszerben nyugodtan beszélgethetünk telefonon valakivel, miközben mondjuk e-mailben képeket küldünk neki. Hazánkban a tavalyi évben bontakozott ki a 3G, első nekifutásra mindhárom szolgáltató Budapestet részesítette előnyben. Azóta egyes szolgáltatók a nagyobb városokban is elérhetővé tették eme szolgáltatás használatát, ráadásul a kezdeti időkben ingyenesen.

Azonban mint ezt már régóta tudjuk, a fejlődés üteme nem szokott lassulni a telefóniában, így újabb betűszót kell megtanulnunk, ez pedig a HSDPA (High Speed Downlink Packet Access, azaz Nagysebességű Csomagkapcsolt Letöltés). A HSDPA a korábbi technológiák optimalizálásával még egy lépcsőfokot lép előre a sebesség tekintetében. Tavaly novemberben a Pannon már tesztelte egy élő hálózatában a HSDPA-t, de ennél tovább pillanatnyilag nem jutott. A T-Mobil viszont Budapest egyes területein immáron elérhetővé tette ezt a szolgáltatását is, – és ami nem mellékes – külön díj nélkül, vagyis ha valakinek van érvényes 3G előfizetése, akkor a 384kbps sebesség helyett optimális esetben 1092kbps sebességgel is tölthet le a világhálóról. Hogy ez mit jelent? Körülbelül 148 kilobájtot tölthetünk le számítógépünkre másodpercenként, s valljuk be, ez nem is olyan rossz...

Az említett sebességértékek gyakorlati tesztekből származnak, ugyanis a technológia kezdetben 1,8Mbit/s de később akár 14,4Mbit/s elméleti sebességre is képes lehet. Csak érdekességképpen írom le, hogy egy DVD-nyi adat 43 perc alatt lenne letölthető így az internetről. Természetesen nem sokra megyünk az új technológiával megfelelő eszköz nélkül. Szerencsére hazánkban a 3G-s készülékek már elterjedtek, így ezzel a szolgáltatással gondunk nem lesz, azonban egyelőre egyik szolgáltatónk kínálatában sem szerepel olyan telefon, mely a HSDPA előnyeit ki tudná használni. Egyedül egy laptopokba való adatkártya segítségével szörfölhetünk e technológia nyújtotta sebességgel a világhálón, ami azonban már a két nagyobbik szolgáltatónknál is megtalálható.

A mobil adatátvitel típusai

CSD: Áramkörkapcsolt adatátvitel (Circuit Switched Data). A mobil adatközlés első lépcsője. Adatátviteli sebessége: 9,6-14,4Kb/s (max 1,8 KB/s).

HSCSD: Nagysebességű áramkörkapcsolt adatátvitel (High Speed Circuit Switched Data). Adatátviteli sebessége: 43,2 Kb/s (max. 5,4 KB/s), amit a kapcsolat létrejötte után folyamatosan tart.

GPRS: Általános csomagkapcsolt rádiószolgáltatás (General Packet Radio Service). IP-alapú, változó sávszélességű kapcsolat. Gyakorlati adatátviteli sebessége: 53,6 Kb/s (6,7KB/s).

EDGE: Kiterjesztett GPRS adatkapcsolat (Enhanced Data Rates for GSM Evolution), 8 fázisú jelkódolás-t alkalmazó GPRS adatátviteli mód. Gyakorlati adatátviteli sebessége: ~160Kb/s (~20KB/s).

UMTS (3G): Univerzális vezeték nélküli szolgáltatás (Universal Mobile Telephone Service). A korábbiaktól eltérő frekvenciasávot használó ugyancsak időosztásos elven működő adatátvitel. Gyakorlati adatátviteli sebessége: ~384Kb/s (~48KB/s).

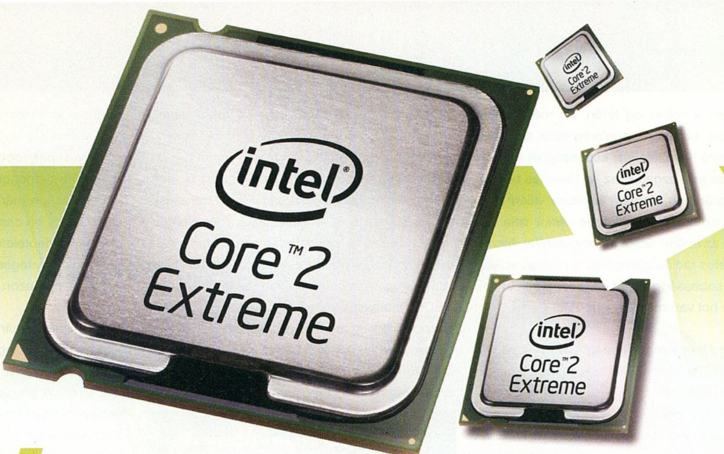
HSDPA: Nagysebességű Csomagkapcsolt Letöltés (High Speed Downlink Packet Access). A 3G technológiát új dedikált csatornákkal kiegészítő adatátviteli mód. Gyakorlati adatátviteli sebessége: 800-1190Kb/s (100-148KB/s).

A technológia és a készülékek megléte viszont még mindig kevés, hiszen szükségünk van a mobil szolgáltatókra, s azok szolgáltatásaira is. No meg némi pénzre, hogy hozzá is férjünk ezekhez a lehetőségekhez.
A Pannonnál a MobilAdat 3-50-250-500-1000 nevű csomagok nevükben tartalmazzák a havidíjban foglalt forgalmidíj-mentes forgalom mennyiségét megabájtokban, a MobilAdat Start szolgáltatás azonban nem rendelkezik ilyennel. Ez utóbbi esetben minden megkezdett 10 kilobájtért 8Ft-ot kell fizetnünk, így egy megabájtért 819 Ft-ot vonnak le egyenlegünkből. Ez az összeg az egyre nagyobb számú adatcsomagoknál csökkenő tendenciát mutat, így a MobilAdat 1000 esetében már csak 13Ft-ra rúg ez az összeg feltéve, ha csak a forgalmi keretet használjuk fel. A videotelefonálásért a pre- és postpaid előfizetők egységesen 90Ft-ot fizetnek hálózaton belül, míg azon kívül 110Ft-ot percenként.

A T-Mobile-nál már kicsit bonyolultabb a kép, ugyanis megkülönböztetik az előfizetőket és a kártyás csomagosokat a szolgáltatások és azok díjai terén. A prepaideseknek ugyanis amellett, hogy nem fizethetnek elő vonalkapcsolt szolgáltatásokra, valamint hiányzik az igénybe vehető adatcsomagok közül a Net ONE, még a meglévő adatcsomagokért is magasabb díjakat kell fizetniük. A T-Mobile Dominós adatcsomagjai a Domino Net 50-300-1000, illetve a GPRS Domino Wap/Wap Plusz/Wap Start nevekre hallgatnak. Itt a Gprs Wap Start az egyedüli csomag, melyben nincs benne foglalt forgalmi adatmennyiség, és ezáltal havidíja sincs, viszont minden megkezdett 10 kilobájtonként 13 Ft-ot kell fizetni. Ezáltal 1 megabájt 1331 Ft-ba kerül. A többi csomag esetében az 1MB-nyi mennyiségért fizetett összegek 1356 Ft és 10 Ft között vannak, ahol a legmagasabb díjat a Domino Wap, míg a legalacsonyabbat a Net 1000-es csomagban kell fizetni. A videotelefonálás hálózaton belül 60/120 Ft-ba, míg hálózaton kívülre 75/150Ft-ba kerül, amiben megkülönböztetik a csúcsidős és azon kívüli telefonálást.

A Vodafonnál egyszerűbbnek tűnik a helyzet, hiszen a videotelefonálás díja egységesen 78 Ft percenként minden esetben. Adatcsomagból is kevesebb van. Ezek: Wap, Internet 50-100-200. Ezeknél az 1MB-ért fizetendő díj csak a csomagokban foglalt keretet használva 120Ft és 15 Ft között változik. Természetesen 200MB-nál nagyobb mennyiséget is lehet átalánydíjasan forgalmazni, s ebben az esetben 1GB adatforgalom után az Internet 200-as csomagban a kiegészítő díjakkal is csak 12Ft-ba kerül 1 MB adatmennyiség.
Mindezen árak csak az adatforgalomra vonatkoznak, azonban mindhárom szolgáltató kínál online mobil tartalmat is, melyek igénybevételi díjairól mindig az adott helyen tájékoztatnak.

Bármelyik szolgáltatónál is van 3G-előfizetésünk, egyaránt tudjuk az RTL Klub, TV2, MTV1, ATV, Duna TV és a HírTV adásait élőben – vagyis az éterbe illetve a kábelhálózatokba kerüléssel egy időben - nézni. Illetve mindhárom szolgáltató kínál vodeo- és zeneletöltési lehetőséget is. Így „szinte mindent" megszerezhetünk magunknak, még ha csak egy mobiltelefonunk is van, s nem egy PC-nk.



CPU

írta · Martinm

Szívátültetés

Gépünk legfontosabb elemének, a processzornak helyes megválasztása talán az egyik legnehezebb feladat. Ezt tovább nehezíti, hogy minél több helyről próbálunk tanácsot kérni, annál több ellentmondással, mítosszal és tonnányi tévhittel találkozunk. Áttekintésünkből megtudhatjátok, mit érdemes megfontolni és mit kell messze elkerülni.

Új központi egység beszerzése előtt elsőként a fő irányvonalat kell meghatároznunk, vagyis hogy Intel avagy AMD vonalon indulunk-e el. Mivel a fő felhasználás egyértelműen bedrótozott (játék), továbbá a duplamagos kivitelhez is ragaszkodunk (ugyebár mindenki lázasan készül a 2007-es Windows Vista-ra és vele együtt a „NextGen konzol-verő" DirectX 10-re) sokan rá is vághatnák – AMD és semmi más. Ez nagyjából igaz is volt nyár elejéig, ám az Intel pimaszul agresszív árcsökkentései és az új Core 2 Duo bevezetése után már korántsem ilyen egyszerű a dolgunk. Az Intel rohamléptekkel összedobott Pentium D elnevezésű fércmunkája sokáig nem vehette fel a versenyt az AMD Athlon 64 X2-vel, ám a 65nm-es gyártástechnológia és a fent már említett árzuhanás hatására megfontolandó alternatíva lett az utolsó NetBurst (Pentium 4) alapú, duplamagos CPU család.

A 805-ös jelzésű változat a maga hihetetlenül alacsony árával és nyomott órajelével (533MHz-es PSB, 2,66GHz) a tuningolók legvadabb álmaihoz lett szabva és bizony nem nagy ördöngösség megfelelő rendszerrel és tudással 3,4GHz körüli sebességű fenevaddá tornázni a piac leggyengébb duplamagos CPU-ját. Ha már sehol sem találunk ilyen gyöngyszemet, ne keseredjünk el, válasszunk a továbbra sem drága, ám kevesebbet fogyasztó, adott esetben tuning nélkül is szépen teljesítő 900-as szériából. Ezek a régimódi processzorok még majdnem minden 9x5-ös Intel és nForce4 Intel (na meg persze ATI XPress) lappal működnek – így nem lesz gond a kompatibilitással.

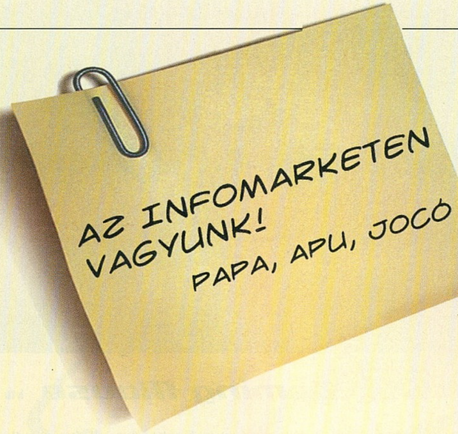
Az Intel igazi nagyágyúja – amivel visszahódította a trónt riválisától – júliusban debütált és mindenkit elkápráztatott – ez lett a Core 2 Duo széria. Az olcsóbb, egyszerűbb modellektől kezdve egészen az Athlon FX-62-verő X6800-ig válogathatunk pénztárcánk vastagságának függvényében – ám ne feledjük, csak a legújabb alaplapok támogatják a Core alapú CPU-kat. Az új – immáron nem Pentiumnak nevezett – modellek alacsonyabb órajeleken üzemelnek, ám az alapjaitól újratervezett, minden tekintetben megerősített mikroarchitektúra már ezeken a sebességeken is elképesztő számolási teljesítményre képes. Emellett a fogyasztás is barátságosabb lett (az eddigi 95, 130Watt helyett 65Watt!), ahogy a melegedés sem jelent akkora problémát, valamint minden extra szolgáltatást (VT, XD, EM64T) megkapunk – Intel vonalon ez a széria a tuti befutó!

A másik sarokban az AMD erősít, és egy július végi masszív árleszállítást követően felállt a földről, hogy még idén visszavághasson esküdt ellenfelének. A Core 2 Duo egyelőre magas labda az évek óta változatlan mikroarchitektúrát alkalmazó Athlon 64-eknek, ám ezek ettől még nagyon jó vételnek számíthatnak. Nyár elején az AM2-es foglalat eljövetelével már az AMD is átállt DDR2 támogatásra, aminek egyelőre nem sok gyakorlati hasznát látni, ám jövőre, a 4 és több magos CPU-kal szükség lesz a nagyobb sávszélességre. Aki Athlon XP vagy ennél régebbi rendszerről szeretne továbblépni, mindenképpen az AM2-t válassza, ám aki jelenleg S939 Athlon 64-es rendszer büszke tulajdonosa, még maradhat egy ideig (X2 cserével) ezen a platformon – számára az AM2 nem sok újdonságot hozna.

A processzorhoz szorosan kapcsolódik a megfelelő chipkészlet is, így ha lehet, ezen a téren még inkább tisztában kell lennünk a kompatibilitással, a cégek útiterveivel, na és persze azzal is, mire van szükségünk egy alaplapon. A kompatibilitás AMD oldalon egészen egyszerű, a Socket 939-es lapok szinte mindegyike kezel minden S939-es CPU-t, legyen szó akár szimpla-, akár duplamagos modellről. Az AM2-nél is hasonló a helyzet, bármilyen normál és Energy Efficient Athlon 64 bármilyen AM2-es alaplapban működik. A 2 platform közti fő különbség a DDR-DDR2 memória, illetve az, hogy az AMD hamarosan az S754-gyel és az S939-cel is leáll és asztali gépeknél marad az AM2.

Intel vonalon nehezebb a helyzet, ha nem a legújabb, nyár elején vagy azután megjelent Intel 9x5-ös, nVidia nForce vagy egyéb alaplappal rendelkezünk – legyen szó akár tavasszal vásárolt modellről, bizony nagy valószínűséggel nem válthatunk Core 2 Duo CPU-ra alaplapcsere nélkül. Az újabb i945, i965, i975-ös Intel, valamint ATI XPress és nVidia nForce alaplapok már támogatják az Intel nagyágyúját, de vásárlás előtt mindenképpen nézzük meg a gyártó weboldalát és a használati útmutatót.

Végül mikor érdemes váltani? Nos, ha jelenlegi gépünkre már igencsak ráfér a nagygenerál (ergo majdnem teljes csere), akár már most (augusztus-szeptember) is válthatunk – az Intel és az AMD piacra dobták új modelljeiket és a nyári nagy árcsökkentések jótékony hatása is jól látszik az árlistákon. Ha még nem jelent meg az a játék, amiért igazán érdemes lenne fejlesztenünk, vagy egyéb okokból még néhány hónapig nem aktuális a csere, várjunk a karácsonyi szezonig (november), ekkor még több termék közül válogathatunk, remélhetőleg még kedvezőbb árakon.



Sokan fognak hasonló üzenetet hagyni otthonaikban szeptember 9. és 17. között, hiszen az informatika és telekommunikáció iránt – üzleti szempontból, illetve hobby szinten - érdeklődőket a HUNGEXPO Budapesti Vásárközpont B pavilonjába vonzzák majd a business szoftverek és hardverek újdonságai, a telekommunikáció csúcstechnológiai eszközeinek kínálata, a legkülönfélébb játékprogramok sokasága, és természetesen a számos verseny kínálta részvételi lehetőség.

Trend, design, hobby jegyében – Ízelítő az 5. INFOmarket-Infotrend kínálatából

Kína nagyszabású High-Tech kiállítását ezúttal hazánkban, az INFOmarket-en láthatja a közönség. A közel 800 m2-es kollektív bemutatón többek között a számítástechnika és a telekommunikáció újdonságai, hálózati és vezeték nélküli technológiák, navigációs rendszerek lesznek láthatók.

A Nemzeti Hírközlési Hatóság standján a különböző hírközlési tarifák – pl. a mobil telefon használati díjak - összehasonlítását végző, úgynevezett Tantusz programot ismerheti meg, illetve próbálhatja ki a közönség.

A HardwareOC.hu, a radikalmod és a jatekok.hu web oldalak közös szervezésében hirdette meg az extrém külsejű, egyedi építésű számítógépek versenyét, a MOD-TECH HALL Magyar Tuning és Modding kiállítást és versenyt. A különleges bemutató helyszíne - a nagy sikerre való tekintettel - ezúttal is az INFOmarket kiállítás, ahol a közel 300 m2-es standon, nemcsak az elkészült alkotásokat tekintheti meg a közönség, hanem, élő modding bemutatót is láthat, valamint az építéshez szükséges legújabb és a legkülönlegesebb alkatrészek között is válogathatnak az érdeklődők. A stand ősbemutató helyszíne is, a még fejlesztés alatt álló játékprogramok piacra kerülésük előtt először itt lesznek láthatók.

Kor-határtalan szórakozás

Minden korosztály számára felhőtlen kikapcsolódást kínál ebben az évben is a Játék-sziget. Itt zajlik majd az Országos Virtuális Sport Bajnokság, ahol Magyarország legnépszerűbb pc-s és konzolos sportjátékain mérhetik össze ügyességüket a versenyzők.

A Játék-sziget lesz helyszíne a Fradi – Újpest „örökrangadó”- nak is, az igazi meccshangulathoz neves médiaszemélyiségek részvétele, illetve közreműködése is hozzájárul majd.

Az INFOmarket első hétvégéjén, szeptember 9-10-én a Fortis Dogfight Cup II. Európai Repülőgép Szimulátor Bajnokság döntőseinek szurkolhat a közönség. A nemzetközi versenyen két fős csapatok indulhatnak, Lock On (modern vadászgépek), illetve II. világháborús vadászgépek kategóriában. Hazánkat ezen a megmérettetésen a májusi JETfly Légi Harc Kupa győztesei képviselik majd.

A kiállítás második hétvégéjén a „kommandósok” foglalják el a terepet, ekkor zajlik majd a GPS lan9 szervezésében a Counter Strike versenysorozata.

Hasznos információk:

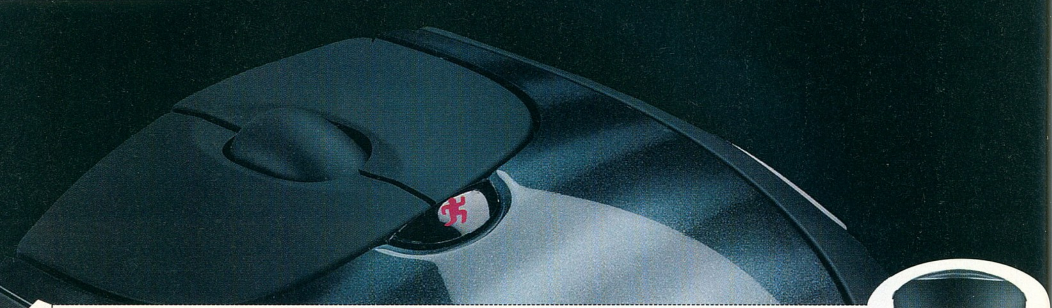
További információk a kiállításról, versenyekről, részvételi feltételekről a www.infomarket.hu oldalon, illetve továbblinkeléssel partnereink, a mod-tech Hall; a GPS Core Team; valamint a Jetfly web oldalain találhatók.

Belépőjegyek:
Napijegy: 900 Ft
Családi jegy: 1800 Ft
(2 felnőtt + 2 gyerek)

Kedvezményes jegy: 650 Ft
(diák, katona, nyugdíjas)
Délutáni jegy: 450 Ft
(hétköznap 16.00 órától)
70 év felett ingyenes

A belépőjegyek az INFOmarket-tel egyidőben nyitva tartó Budapesti Nemzetközi Vásárra is érvényesek
A Volánbusz Zrt. járataival érkező vásárlátogatók 50%-os utazási kedvezményre jogosultak

*** Fizetett hirdetés**

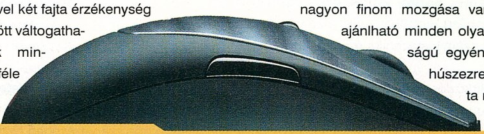


9.3 PC GURU index

Logitech G3 Gaming Mouse

írta · Cray

a Logitech eddig is erősen jelen volt a játékra kihegyezett egerek piacán, ezt a pozíciót kívánja most tovább erősíteni a legfrissebb modelljével, a G3-mal. Fő ellenfelének a Razer Krait számít, lévén mind a kettő olcsó alternatívának tekinthető a játékosok körében. Az egér formája nagyon jóra sikerült. Végre szimmetrikus, tehát balkezes használatra is minden további nélkül alkalmas. Személyes véleményem szerint a legjobb kétkezes forma még mindig a Razeré, és ezt úgy látom, a Logitech is tudja. Ha egymás mellé teszünk egy G5-öt, egy G3-at és egy Razert, akkor egyértelműen látszik, hogy a G3 a másik két forma összekeveréséből született. Végre lekerekített és szimmetrikus, szerintem ez a forma lehetne az iránymutató a további fejlesztésekhez a Logitechnél! A nagytesókhoz hasonlóan található rajta a két fő gomb között egy instant felbontás-állító gomb is, amivel két fajta érzékenység között váltogathatunk mindenféle szoftveres matatás nélkül. Az egér két oldalán található két gomb határozott nyomáspontú, de kissé hátra és felülre került, így megszokást igényel a használatuk. A görgő szintén jó minőségű, bár oldalirányban nem kétes kitérni, cserébe stabil és dupla kattintáskor is nyugodtan viselkedik. Az egér papíron 2000 dpi-t teljesít, és valóban nagyon finom mozgása van, nyugodt szívvel ajánlható minden olyan játékos beállítottságú egyénnek, aki nem akar húszezreket kiadni egy jófajta rágcsálóra.



8.5 PC GURU index

Creative GigaWorks ProGamer G550W

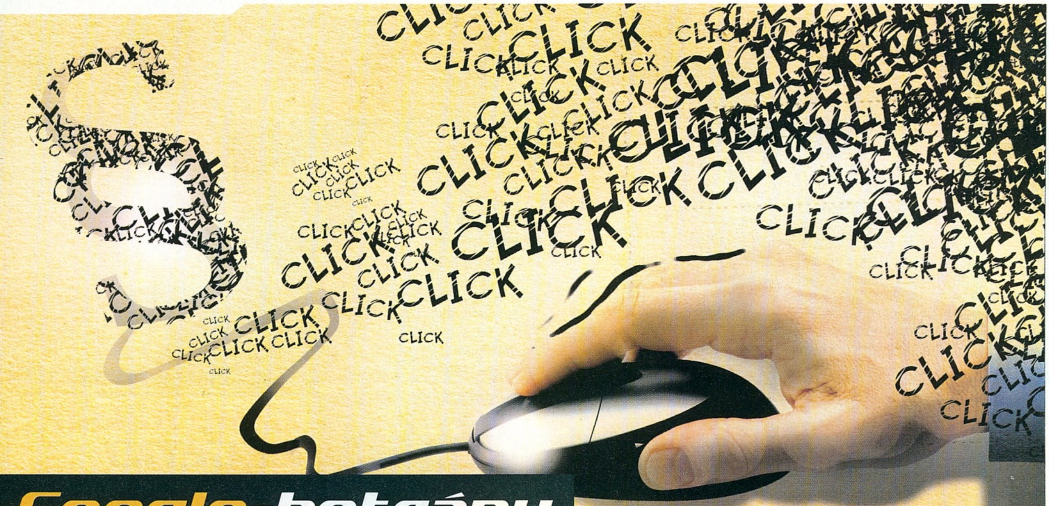
a számítógépekhez tartozó házimozis hangfalkészleteknél újabban a vezetéknélküliség a divat. Ilyen rendszer a Creative ProGamer G550W is, ami nemcsak mozizáshoz, de játékra is erősen ajánlott. A THX minősítésű 5.1-es kiépítésű készletben egy 136 Wattos mélynyomó és öt darab, egyenként 36 Wattos szatellitsugárzó dolgozik. A két főcsatorna, illetve a középső sugárzó a szubbasszus-ládában található erősítőhöz kapcsolódik, míg a hátsó kettőhöz egyetlen közös vevőegység tartozik. Ez utóbbi egy egyszerű fekete doboz, amelyet természetesen be kell kötnünk az elektromos hálózatba, és összekapcsolnunk a hátsó szatellitekkel. A hátsó erősítő egyébként viszonylag könnyen elhelyezhető, ráadásul falra is rögzíthető.

A fő egységet alkotó mélyláda igen komoly kivitelű, basszreflex kialakítású, a központi vezérlőegységgel pedig egy vastag kábelen keresztül tartja a kapcsolatot. Ez utóbbi tetején egy benyomható, elforgatható gombbal mozoghatunk a különböző menübeállítások között. A hangrendszer összeszerelése semmivel sem bonyolultabb – igaz, nem is egyszerűbb – mint egy vezetékes készleté. Szerencsére a hangsugárzók kábelei mindkét végükön csupaszok (az erősítők és a szatellitek oldalán egyszerű rugós csatlakozók vannak), így semmi akadálya sincs annak, hogy mérettre igazítsuk őket – vagy hogy a meglehetősen vékonyka gyári vezetékeket lecseréljük.

Mivel a G550W nem rendelkezik saját dekóderrel, így igazi térhatást csak megfelelő hangkártyával párosítva várhatunk tőle (ez mondjuk ma már minden gépben alapfelszereltség), de sztereo hangforrás esetén lehetőségünk van a gyártó saját CMSS térhatás-effektjét is bekapcsolni. Külön szolgáltatás, hogy megfelelő Creative vezeték nélküli fülesekkel is képes együttműködni.

A hangminőséget illetően csalódásra egyáltalán nem volt okunk: a megcélzott felhasználási területen a G550W gyönyörűen szól: dinamikája és hangereje kisebb és közepes szobákba bőven elegendő. Felbontás tekintetében természetesen nem veszi fel a versenyt egy komoly hifi-berendezéssel, de a multimédiás hangfalkészletek között a legjobbak közé tartozik.

írta · Wombath



Google-botrány

Robotok és csalások

írta · Csöndes Áron

A netes keresésről manapság mindenkinek a Google jut először eszébe. A világháló egyik meghatározó sikercége, a nagybetűs Kereső üzemeltetője most igen kellemetlen ügybe keveredett. Van-e kiút a hirdetési csalásokból?

A Google – számára – veszélyes ügybe bonyolódott. Az évi 6 milliárd (!) dolláros bevételt hozó hirdetési üzletágának hitelét ugyanis megtépázta egy mostanság kibontakozó botrány. Nem bizonyítható, hogy a hirdetéseket tényleg megtekinti-e valaki, nem csak automatizált folyamatról (robot-programok ténykedéséről) van-e szó. A problémát kattintási csalásnak keresztelték el, és alapvetően két válfaját különböztetjük meg.

A hálózati kattintási botrány a Google AdSense hirdetésekkel kapcsolatos, amit weboldalunkon elhelyezünk. A Google minden egyes rákattintásnál fizet nekünk. Értelemszerűen csalásnak minősül, ha a gép előtt ülve a hirdetésre kattintgatunk, vagy írunk egy programot, ami automatikusan végzi el helyettünk ezt. Ezt az átverést könnyen észreveszi a keresőóriás, így az ügyesebbek különböző IP-címeket szimulálva próbálnak túljárni a cég eszén, vagy trójai kódokkal kísérleteznek, mely mások gépeiről generál hamis kattintásokat. A másik fajta kattintási csalást inkább a versenyszellem motiválja. Észrevesszük, hogy a konkurencia hirdet a Google-n, minden egyes kattintásért fizetve. A fenti technikákat alkalmazva a versenytárs hirdetésire kattintva komoly összeggel rövidíthetjük meg a konkurens céget.

A kattintási csalások leleplezése mára igazi kihívássá vált. A Google folyamatosan azon dolgozik, hogy javítson a csalást észlelő eszközein, míg az ezzel élők (vagy inkább visszaélők) egyre kifinomultabbak és ügyesebbek – a kör pedig ezáltal ördögivé válik. Mindeközben a Google egyre több per elébe néz, melyek keretében azt vetik a szemére, hogy nem törődik eléggé a csalások visszaszorításával, nem tesz eleget a megakadályozásukra. Valószínűleg egyébként a Google-nek egyaránt érdekében áll ilyesfajta tevékenység felfedésének megoldása, valamint ennek elodázása.

Persze a problémát igen nehéz orvosolni: hiszen hogyan is mondhatjuk meg, hogy egy valódi személy ül-e a számítógép képernyője előtt? Hogyan mondhatjuk meg, hogy az illető odafigyel-e, nem automatizálta-e a kattintást? A hitelesítő rendszerek virágkorukat élik, alapozzanak olyasvalamire, amit tudnunk kell (=jelszavak), olyasmire, amivel rendelkezünk kell (=biztonsági kulcsok), vagy arra, amik vagyunk (=biometria). Azonban ezek egyike sem véd meg bennünket például egy trójai által fertőzött gép kattintgatásai ellen…

A probléma más területeken is megjelenik. Az online játékokat készítő és üzemeltető cégek évek óta azzal küzdenek, hogy megbüntessék azokat a játékosokat, akik csalnak játék közben, olyan programokat használva, melyek lehetővé teszik a tökéletes célzást vagy épp olyan adatokat tesznek láthatóvá, melyeket nem szabadna. A játék így – az egyenlőtlen viszonyok miatt – sokat veszít a vonzerejéből.
Ha körbenézünk az interneten, láthatjuk hogy a probléma igen elterjedt. Ezért is fejlesztették ki a Carnegie Mellon Egyetemen a CAPTCHA-kat (ami hozzávetőlegesen magyarul annyit tesz, hogy „teljesen automatizált, nyilvános, számítógépeket és embereket megkülönböztető Turing-teszt"). Ugyanis ezzel nagy biztonsággal kiszűrhetők az embereket szimuláló programok. A hagyományos tesztek nem működnek online, hiszen a tesztelő soha nem lehet biztos, hogy a tesztelt alany nem nyitja ki a könyvet, vagy nem áll mögötte egy segítőkész barátja.
A probléma még a bírósági perek alatt is megjelent. Például egy esetben az ügyészség bebizonyította, hogy az alperes gépéről követték el a törvénysértést, azonban a védelem úgy érvelt, hogy nem az alperes követte azt el, mert valaki más irányította a gépet. Egy másik esetben az alperes, akit gyerekpornóval hoztak kapcsolatba, úgy érvelt, hogy bár igaz, illegális anyag volt a gépén, a számítógép a közös szobában volt, ahol mindenki hozzáférhetett a géphez, és nem ő töltötte le a pornót.

A biztonsággal kapcsolatban az alapvető probléma maga a kezelő személy. Könnyű feladat megvédeni a digitális információt, akár asztali gépről, aki számítógépről számítógépre történő átvitelről, akár a hatalmas szerverekről legyen szó. A bizonytalanabb rész viszont az, amikor a géptől az emberig jut az információ. Ráadásul e problémakör csak súlyosbodni fog, ahogy a gépek egyre jobbá válnak az emberek imitálásában.

A Google jelenleg egy új hirdetési modellt tesztel, ami elvileg leszámol a kattintási csalásokkal: a cost-per-action (költség/tett) hirdetéseket. A hirdetők nem fizetnek addig, amíg a vásárló nem hajt végre valamit: megvesz egy terméket, kitölt egy kérdőívet, és így tovább. A megoldás tehát valami ilyesmiben rejlik: meg kell változtatni a hirdetés szabályait, hogy a kattintási csalásoknak lehetőségük se legyen érvényesülni.

Sony psp

E havi PSP rovatunkban végre leránthatjuk a leplet az év legjobban várt játékáról, a Loco Rocoról. Minden idők egyik legőrültebb ügyességi játékát egyszerűen nem lehet nem szeretni. Vidám, vicces, és ötletes, ezért bártan ajánljuk minden PSP tulajnak. Az őrült játékoknak azonban nincs vége, hiszen végre nálunk is kapható a világ egyetlen szemétgörgetős játéka, a Katamari Damacy PSP-s változata, ami bárgyú ötlete ellenére ugyancsak zseniális darab.

irta · Sasa

Me and My KATAMARI

Fejlesztő: Namco Japán
Kiadó: Ubisoft
Hálózati játéklehetőség: 2 játékos
Értékelés:

A legújabb japán agymenés a második PS2-es résszel Európában is megkezdte ragadós hódító körútját, így sejthető volt, hogy a Sony ezen exkluzív címe se hagyja békén zsebmasinánkat. Előre rettegtünk, vajon hogy sikerül PSP-re átírni egy olyan fantasztikus játék irányítását, ami pont a PS2 két analóg karját használta a tökéletes kontrollhoz, és aggályaink szerencsére csak részben váltak valósággá: kedvenc szemétkupacunk, katamarink egy karral is egész jól vezérelhető (azért néhány keményebb pályán fogunk emiatt szívni...) – más kompromisszumok elviselésére leszünk csak kénytelenek.

Feladatunk természetesen továbbra is egy minél nagyobb, vagy bizonyos elemekből felépülő szemétkupac létrehozása lesz... Ahogy növünk, egyre nagyobb tárgyakat tapaszthatunk magunkhoz, így lassan eljutunk a gémkapcsoktól a felhőkarcolókig. A játék grafikája, zenéje teljesen hozza az eredeti PS2-es részek hangulatát, bár utóbbi nem csoda, hisz számos agyament

japán zene a nagytestvérből lett átemelve. A külcsín a számtalan igen változatos tereptárgy ellenére nagyon impozáns és változatos, ráadásul a képfrissítéssel sem voltak gondok.

Nagy érvágás viszont, hogy a program a pályák közben is töltöget néha, ezzel igen jelentősen ki-

zökkentve minket a játékélményből. A pályák is kicsit túlságosan egy kaptafára épülnek és nincs is túl sok belőlük – főleg többjátékosból –, így a program szavatossága azért eléggé lecsökken. Ennek ellenére a hangulat nagyon ott van, a valaha megalkotott egyik legdebilebb karakter, főnökünk, a King of Cosmos itt is félelmetes dumákkal fáraszt le a pályák között. No, de mit várnánk egy olyan játéktól, aminek egy szemétgörgeteg a főszereplője...

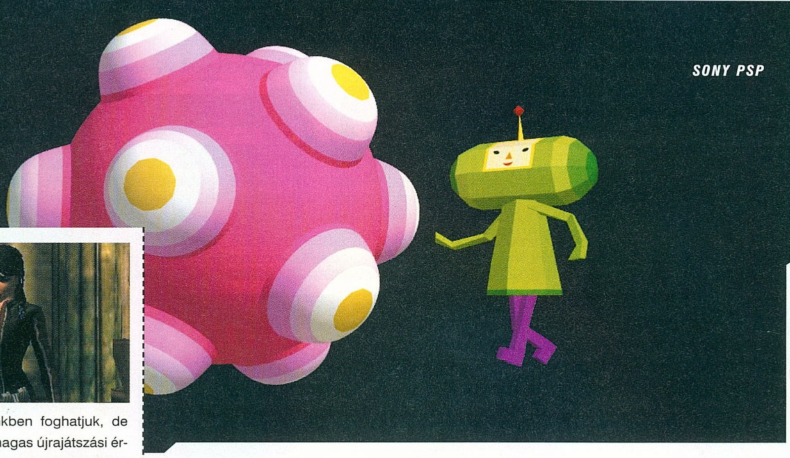
Azon játékok egyike, amit csak imádni vagy gyűlölni lehet. Sajnos, a PSP-s verzióban az irányítás miatt az utóbbiak többen lesznek...

Tomb Raider LEGEND

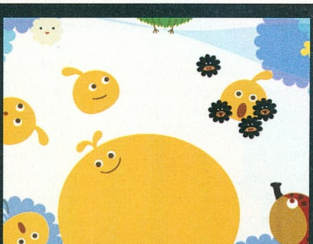
Fejlesztő: Crystal Dynamics
Kiadó: Eidos
Hálózati játéklehetőség: 4 játékos
Értékelés:

Több millió játékos nem tévedhet – mondhatnánk, ha nem lennénk tisztában az Enter the Matrix, 50 Cent és hasonló szörnyűségek félelmetesen magas eladási mutatóival. A Tomb Raider sorozatot viszont valóban sikerrel támasztotta fel csipkerózsika álmából a Crystal Dynamics csapata, és sikeres is lett úgy a kritikusoknál, mint a pénztárgépeknél. Pár hónap késéssel megérkezett a PSP-s változat is.

A játék a Prince of Persia-átirathoz hasonlóan csaknem teljes mértékben megegyezik a PS2-es nagytestvérrel: ugyanazon a történeten, pályákon és ellenfeleken kell végigküzdenünk magunkat, akiken valószínűleg a tévé előtt ülve már túljutottunk. Pontosan megegyeznek az ügyességi, logikai feladatok is, a harcrendszer sem változott semmit, a pályák felépítésében pedig csak tényleg elhanyagolható különbségeket fedezhetünk fel. Az első pályán még tényleg mámorító érzés, hogy kis



bögyösünket immár kezünkben foghatjuk, de mivel az eredeti játék sem magas újrajátszási értékéről volt híres, igen kétséges, lesz-e kedvünk ismételten végigrohannunk a már ismert pályákon. Főleg úgy nem, hogy az irányítást és kamerakezelést már megint nem sikerült normálisan megoldani: PSP-nk továbbra sem növesztett második analóg kart, így minduntalan meg kell állnunk, ha kicsit is változtatni szeretnénk az eléggé rakoncátlan kamerán. A grafika nagyon mutatós kezünkben, szépek a modellek és textúrák, de alkalmanként erősen lecsökken a képfrissítés, ami egy ilyen típusú játékban nagyon frusztráló. Újdonság a kétszemélyes többjátékos-mód, ahol néhány felejthető speciális kihívás elé állhatunk felebarátunkkal vállvetve.



Loco Roco

Fejlesztő: *Sony Japán*
Kiadó: *Sony*
Hálózati játéklehetőség: *6 játékos*
Értékelés: ■■■■■■■■■

Az első képek és videók megjelenése óta várunk rá. A japán demó letöltése óta nem tudunk szabadulni tőle. A végső verzió kézhezvétele után pedig nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy ennyire kreatív és szórakoztató játékkal már vagy tíz éve nem találkoztunk!

Gondolom, mindenki ismeri azt a magyar népmesét, amiben a kis gömböc minden útjába kerülő szereplőt hamm, bekap. Ez a népmesét Loco Roco néven bármikor lefordíthatnák és kiadhatnák Japánban, ahol a Sony csapata minden bizonnyal egy durván átmulatott éjszaka után, halálkómásan önfeledt danászásba kezdett. A vicces taktusok elhangzása után a grafikusok rajzoltak egy hatalmas sárga pacát, a designerek ezt meglátva pedig azonnal kitalálták, hogy az imént rajzolt folt lesz a következő játékuk főszereplője. De mit csinálhat egy ilyen ormótlan gömböc? Hízhat és zabálhat... ez az! – kiáltottak fel és el is készítették a Loco Rocót.

A Locóban méretes főszereplőnket a PSP flippergombjaival irányítjuk úgy, hogy a ravaszokat megnyomva balra és jobbra billentjük a pályát. Ekkor hősünk irdatlan gurulásba kezd és felfal minden ehetőt, ami az útjába kerül. Löttyedt teste elé néha akadályok gördülnek, ezeket a két flipperkar együttes lenyomásával ugorhatjuk át. A lényeg tehát mindössze ennyi, ám az a megszámlálhatatlan ötlet, amit a fejlesztők ebbe a játékba beleraktak, az példa nélküli.

Évek óta nem találkoztam olyan játékkal, aminek minden egyes pályája ennyi meglepetést, újdonságot tartogatott volna. Hol a zenével, hol a grafikai ötletekkel, hol pedig a zseniális platform- vagy logikai elemekkel kápráztat el minket a játék. Hősünk néha különféle mértani figurákká alakul át, hogy így a megfelelő helyre becsusszanva aktiváljon egy kapcsolót, hol bagolyszerű lényekkel vív ádáz harcot, hol pedig egy strandlabdát próbál meg begurítani egy gödörbe, hogy azon keresztül továbbjuthasson. A játékmenetbeli ötletek mellett a grafikusok is kitettek magukért. A folyamatosan változó organikus pályaelemek, a szanaszéjjel robbanó kis gömböcök által mozgásba hozott mechanizmusok, a hatalmas szemű, pislogó platformok, a különféle ellenfelek gyomrában vívott ádáz küzdelmek egytől egyig felejthetetlen pillanatokat okoztak, amikhez kitűnően asszisztál minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb játékzenéje.

Az összkép tehát több mint tökéletes, ám ennek ellenére a játék sajnos nem érdemel 90%-nál magasabb értékelést. Hogy miért? A Loco Rocóban ugyanis tulajdonképpen nincs semmi kihívás. Meghalni szinte lehetetlen, a pályáról kizuhanni képtelenség, egyedül a magunk elé állított kihívások teljesítése lehet nehéz. Elhatározhatjuk, hogy minden pályán összegyűjtjük az összes sárga pöttyöt és kiszabadítjuk az integető embereket, vagy megpróbálhatjuk minél gyorsabban teljesíteni a szinteket. Mindig mindent a saját kedvünk szerint oldhatunk meg, aminek a végeredményeként akár négy-öt óra folyamatos játék után leszalad előttünk a végső mozi.

Mindettől függetlenül a Loco Roco nagyszerű játék, egy kihagyhatatlan alkotás, amire örökké emlékezni fogunk. Ha maximalista vagy, és mindent szeretnél kihozni a játékból, akkor hónapokig ellehetsz vele, különben csak egy rövid, de annál intenzívebb élményben lesz részed – körülbelül olyanban, mint amilyen az első szexuális élményed megszerzésekor... És így belegondolva ez nem is olyan rossz referencia!

MOBIL Játékok

írta · LtB

Az e havi termésben a Star Wars, illetve South Park rajongók, valamint az ifjú Kovi-aspiránsok is találhatnak kedvükre való játékot. A Battle for the Republic mobilon szokatlan stílust képvisel, hiszen egy űrstratégiáról van szó. A Save Kenny egy már-már lehetetlen küldetést tűz a bátor játékosok elé: meg kell akadályozni, hogy a „szemetek" kicsinálhassák Kennyt. A Porn Manager pedig a felnőttek szóló filmek készítésének rejtelmeibe vezeti be a vállalkozó kedvűeket – persze sajátos módon.

Porn MANAGER

Fejlesztő: *Handy Games* Értékelés: *9/10*

A címből azt hiszem elég egyértelműen kiderül, ezúttal meglehetősen pikánsra sikeredett a témaválasztás – ám a megvalósítás inkább szellemes, így szalonképes paródiát kapunk.

A felnőtteknek szóló filmek iparágában vár ránk birodalmunk felépítésének feladata, Hugo Hafnert megszemélyesítve. Főhősünk egy szál sárga kabátban és piros fecskében jelenik meg, szivarjából állandó füstoszlopot eregetve rója a bázisul és egyben filmjeink helyszínéül szolgáló házunk folyosóit, ezzel nyomban megteremtve a komolytalan hangulatot. A gyártási folyamatot több szobában kell követnünk. Megrendeléseket elfogadhatunk az irodánkba érkező e-mail-ek közül, vagy a saját szakállunkra is dolgozhatunk. A rendezői szobában rengeteg beállítás közül választhatunk, kezdve filmünk stílusával (a kissé hatásvadász címmel ellentétben jóval

szélesebb a repertoár a felnőtt moziknál), valamint a jeleneteink száma, azok helyszíne és a résztvevő színészek is a mi döntéseink alapján változhatnak. A helyszíneknél tartva, új, többszintűen fejleszthető szobákat az irodában vásárolhatunk az épülethez, valamint ugyanitt vételezhetjük és menedzselhetjük a színészeinket is.

A grafika rajzfilmszerű, valóban mókás kinézetű szereplőkkel, a filmek történései alatt a helyszínek az egyszerűség kedvéért a munka hevét fémjelezve rózsaszín felhőkbe borulnak. Némileg a Simshez hasonlóan gondoskodnunk kell színészeink lelki és testi jólétéről, ez, valamint a rengeteg lehetőség jócskán megnyújtja a játékidőt, míg elérünk a felnőtt filmek hőn áhított Oscar-díjáig.

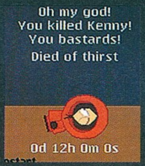
Save KENNY

Fejlesztő: *THQ* Értékelés: *8/10*

A South Park sorozat népszerűsége ugyan kopott némileg az évek során, de a THQ-nál úgy gondolták, a maradék rajongótáborra megéri építeni, még ha a játék során olyan rendhagyó célt is tűznek ki elénk, mint az örök vesztes Kenny életben tartása.

A játék technikailag egy tamagochi jellegű ámokfutás, ahol Kenny minden szükségletének kielégítése vár ránk, a csavar a történetben, hogy e szükségletek beteljesítése nem merül ki egy gomb nyomogatásában, hanem mindenhez egy minijáték társul. Az iváshoz el kell kapkodnunk a vízcseppeket, az evéshez főzőcskéznünk kell, és így tovább, az összes tevékenységet rövid minijátékok színesítik. Természetesen, ha szkafanderkabátos barátunk ezen igényeit nem elégítjük ki, bizony kíméletlenül szomjan vagy éppen éhen hal. Kenny életben tartásán túl, a házát elhagyva South Park városának a megmentése is nyakunkba szakad, a sorozatból ismert rémségek közül jó pár a városban garázdálkodik. Hamar a teendőink közé kerül a rózsaszín szemű zombik láncfűrészes nevelése, vagy éppen a négyfarú majmok problémájának rendbe tétele, sőt a Sátán sem maradhatott ki a szórásból – mindezek további minijátékokat jelentenek.

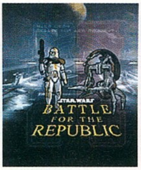
A látvány minőségére nem érdemes sok szót vesztegetni, az alapul szolgáló sorozat színvonalának túlszárnyalására értelemszerűen sem szükség sem lehetőség egy játék esetében, viszont azt a szintet üzembiztosan hozza. Az elszórt poénok szórakoztatóak, a tamagochi jelleg miatt pedig jó pár napos elfoglaltságot je-

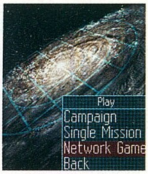


lenthet a játék, a sorozat kedvelőinek mindenféleképpen ajánlott.

Star Wars: Battle for the Republic

Fejlesztő: *THQ Wireless* Értékelés: *8/10*





A Star Wars univerzum kimeríthetetlen forrást nyújt a megszámlálhatatlan játékadaptációhoz, nincs ez másképp mobilon sem, de az űrstratégia stílusa telefonra eddig még kimaradt. Rögtön érezték a figyelmes fejlesztők a THQ-nál, hogy nincs ez így jól, hamarjában neki is fogtak a fejlesztésnek, mely a Battle for the Republicot eredményezte.

Elsőre úgy tűnhet, hogy egy körökre osztott játékkal állunk szemben, de figyelmesebb vizsgálat után kiderül, hogy inkább egyfajta szimultán rendszerről van szó, az ellenfélnek nem kell megvárnia a mi körünk végét a lépéshez, egymástól függetlenül, időhöz kötött hosszúságú körökben zajlik a harc. Ennek és a nem eltúlzott méretű játéktérnek köszönhetően nem válik soha pepecseléssé a csata, egészséges lendület jellemzi a harcok folyását. Űrstratégiáról lévén szó, hajóhadakat kommandírozunk, melyek rajokra vannak osztva a kényelmesebb kezelhetőség érdekében, de szabadon variálhatjuk egy ilyen csoport létszámát, egyedül felső határ van, maximum kilenc vadász lehet egy csapatban. Természetesen ezekhez a csapatokhoz társulhatnak nagyobb hajóosztályok, így növelve egy-egy raj tűzerejét, sőt hősöket is beosztanak néha irányításunk alá, így Obi Wan vagy Dooku gróf is növelheti a csapatok hatékonyságát.

A küldetések változatosak, ellenséges konvoj üldözésétől bolygó foglalásig és védésig igen sokrétű feladatokkal találkozhatunk, a nehézségi szint pedig variálható a szavatosság növeléséhez, de a megunhatatlanság biztosításához az internetes játék lehetősége az igazi kulcs. A kissé fapados grafika ellenére igen élvezetes játék, meglepő mélységgel a mobil platformhoz mérten.

textboy

www.textboy.hu

nem csak csajoknak

Hogyan töltsd le: küldd a kiválasztott termék kódját a hozzá tartozó számhoz, és máris a mobilodon van!

CSAK 1 SMS!

CSENGÉSEK - SMS
poli - 06-90-619-009
mono - 1795

Az SMS díja mono csengés: 480 Ft - poli csengés 960 Ft

	poli	mono
Armin Van Buuren - Shivers	PL191124	PL93715
Artic Monkeys - I Bet U Look Good on the Dancefloor	PL191102	PL93699
Ashlee Simpson - L.O.V.E	PL191060	PL93662
ATB - Let You Go	PL191061	PL93663
Axel F - Crazy Frog	PL191029	PL93632
Back II Back - Mindent_I távol	PL191062	PL93664
Belmondo - Lesz, volt, van	PL191063	PL93665
Black Eyed Peas - Pump It	PL191064	PL93666
Blog 27 - Hey Boy	PL191125	PL93716
Coldplay - Speed of Sound	PL190922	PL93525
Corinne Bailey Rae - Put Your Records On	PL191138	PL93728
Crystal - Ha arra ébredek	PL191067	PL93669
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PL191069	PL93671
Guns and Roses - November Rain	PL191082	PL93685
Him - Killing Loneliness	PL191072	PL93674
Jó barátok (Friends)	PL190174	PL90170
Joey Negro - Make a Move On Me	PL191128	PL93718
Juanes - A Dios le pido	PL191129	PL93719
Juanes - La camisa negra	PL190998	PL93601
Kelly Clarkson - Because of You	PL191130	PL93720
Keresztapa (Godfather)	PL190617	PL90226
LGT - Mindenki másképp csinálja	PL191084	PL93687
LL Cool J ft. J.Lopez - Control Myself	PL191107	PL93704
Macskafogó - Négy gengszter	PL191086	PL93689
Madonna - Sorry	PL191054	PL93656
Magna Cum Laude - Vidéki sanzon	PL191132	PL93722
Mary J. Blige - Enough Cryin	PL191133	PL93723
Mary J. Blige ft. U2 - One	PL191108	PL93705
Mattafix - Big City Life	PL191057	PL93659
Metallica - Enter Sandman	PL190495	PL93690
Metallica - Memory Remains	PL191087	PL93691
Michael Jackson - Heal the World	PL191090	PL93693
Mission Impossible	PL190055	PL90215
Moby Dick - Se nap se hold	PL191091	PL93694
Nine Inch Nails - Every Day Is Exactly [illegible] Same	PL191076	PL93678
Oroszlán Sz.a & Bebe ft. Back II Black - [illegible]da nő	PL191001	PL93604
Ossian - A szabadság fantomja	PL191095	PL93696
Pink - Stupid Girls	PL191078	PL93680
Queen - We Are the Champions	PL190913	PL90080
Queen - You Don't Fool Me	PL191097	PL93698
Red Hot Chili Peppers - Dani California	PL191109	PL93706
Rózsaszín párduc (Pink Panther)	PL190231	PL90128
Sean Paul - Temperature	PL191112	PL93708
Shakira - Don't Bother	PL191055	PL93657

VALÓDI CSENGÉS
SMS -06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

Andrewboy And Dennis Clarke - Els_ állomás	PL2990007
Anima Sound System - More Fire	PL2990021
Aventura - Obsession Original Version	PL2990035
Danzel - Pump It Up	PL2990063
Deep Dish - Sacremento	PL2990067
Despina Vandi - Opa Opa	PL2990088
Fish - Say It Again	PL2990107
Michael Gray - The Weekend	PL2990154
Silverclub - Feel So Right	PL2990160
Sziami - Fogjad Mar Meg	PL2990176
Uniting Nations - Out Of Touch	PL2990184
Vanguarde - Gimme Gimme	PL2990186
Tankcsapda - Nem kell semmi	PL2990203
Deux - Sometimes Club Vocal Mix	PL2990206
Bárány A. & Jován - Perfect Harmony	PL2990253
Deux - Deux	PL2990262
DJ Sammy - Boys Of Summer	PL2990268
Milk & Sugar - Let The Sun Shine	PL2990298
Bob Sinclair - Love Generation	PL2990322
Bob Sinclair - World Hold On	PL2990328
Szabó Tamás - Tears In Heaven	PL2990361
Unbelievables - So Get Up	PL2990369

SZÍNES HÁTTÉR
SMS
06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

PL1802068

DON'T PANIC
PL186085

PL1801139 · PL1801244 · PL1801372 · PL1801379 · PL1801445 · PL1801453 · PL1801548

PL1801571 · PL1801594 · PL1801663 · PL1801716 · PL1801833 · PL1801881 · PL1801925

PL1801974 · PL1801981 · PL1802017 · PL1802024 · PL1802047 · PL1802059 · PL1802089

PL1802132 · PL1802136 · PL1802143 · PL1802146 · PL1802156 · PL1802160 · PL1802172

PL1802174 · PL1802182 · PL1802189 · PL1802191 · PL1802205 · PL1802206 · PL1802215

© Mobibase

JAVA JÁTÉK
SMS
06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

ITT A PIROS, HOL A LÁNY? – PL170050

VADNYUGATI ÜZLET – PL170059

NEUTRO NICK – PL170030

KEBELTESZT – PL170001

JAMAICAN DISCSTA – PL170038

VETKŐZŐS PÓKER – PL170007

Yetisport 4. – PL170047

SZERENCSE-LÁNYOK – PL170008

MINI MOZI
SMS
06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

PL1886115 · PL1886126

PL1886176 · PL1886177

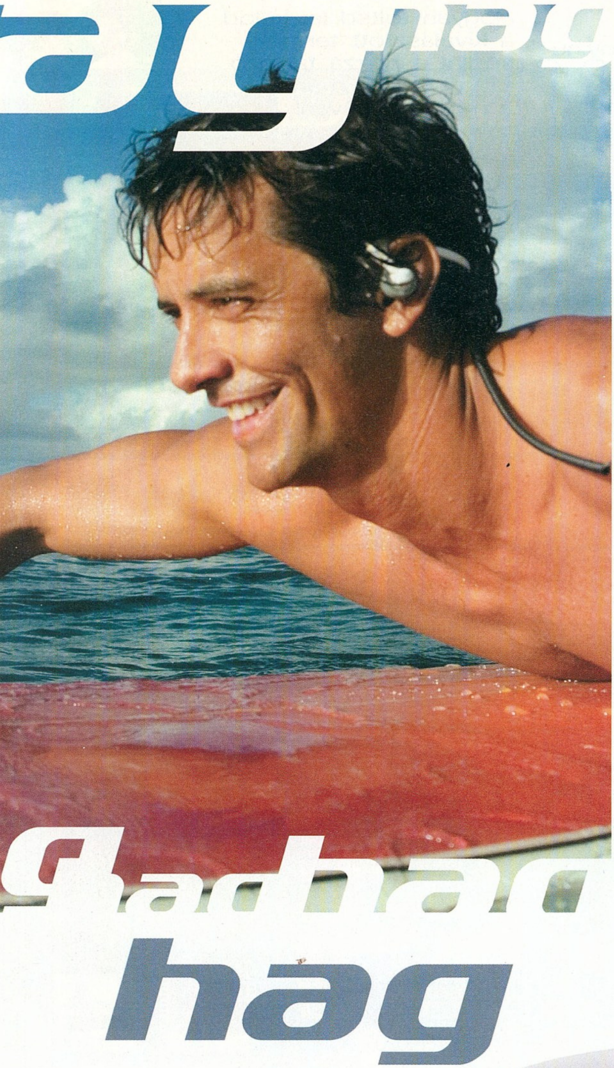
PL1886180 · PL1886185

PL1886210 · PL1886227

PL1886276 · PL1886302

Küldd el választott kép, hang játék, vagy mini mozi kódját SMS-ben a megadott sms számra (pl. GA180033). Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

Fizetett hirdetés



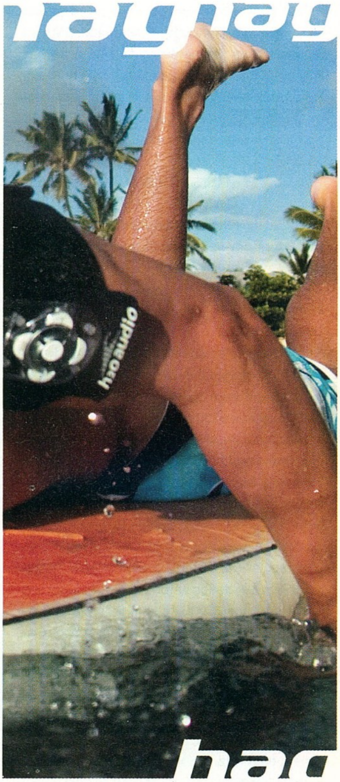
Víz, villámok, fűnyírás

Podzilla új trükkjei (nyári különkiadás)

habár rovatunkban már számos alkalommal megfogalmaztuk fenntartásainkat az Apple végletekig túlértékelt médialejátszójával szemben, a már csak a puszta volumenéből is fakadó életstílus-formáló hatását eszünk ágában sincs lebecsülni. Hogyan is tehetnénk, amikor egyes iPod-fanatikusok függősége immár oly méreteket öltött, hogy a víz alatt (!) sem képesek lemondani rajongásuk tárgyáról. Márpedig ha valamire kereslet van, ott előbb-utóbb a kínálat is megjelenik... Esetünkben pontosan az ilyesfajta extrém igények kielégítésére szakosodott, nevével is sokat mondó H2O Audio terméke formájában, amely nem más, mint egy Podzillához szánt búvártok! Így aztán mostantól nem egészen 90 dollár fejében immár úgy csodálhatjuk alulnézetben a hullámokat, hogy közben kedvenc klipünk élvezetéről sem kell lemondanunk. Azt azért az ötlet fenséges hiábavalósága felett érzett minden tiszteletünk ellenére is kénytelenek vagyunk megjegyezni, hogy a tok egy dolog, de a felszín alatti szórakozáshoz vízálló fülhallgatóra is szükségünk lesz, amiért természetesen újabb súlyos összegeket kell majd leszurkolnunk. Ez egyébként, mint a forgalmazó cég fórumából az idő rövidsége folytán még ki nem szerkesztett, felháborodott hozzászólásokból kiderül, a többség számára egyáltalán nem nyilvánvaló, csakúgy, mint az – a használati utasításban amúgy szereplő – aprócska kis tény sem, hogy a tok csak alig több mint 3 méteres mélységig vízálló.

Talán ennél is érdekesebb (vagy legalábbis bulvárosabb) az a szintén idevágó hír, miszerint egy coloradói fiatalember iPodjába mindenfajta előzmény nélkül (viharnak semmi jele nem volt) egyenesen belecsapott egy villám. Sajnos a történet itt nem ért véget az éppen a családi kert füvét nyíró 17 éves Jason Bunch számára, ugyanis az elektromosság a lejátszóból a fejhallgatón keresztül egyenest a testébe továbbítódott, megégetve a fülét és az arcát, majd lángra lobbantva a pólóját. Szegény srác ugyan élve úszta meg a történteket, de a hallása maradandó károsodást szenvedett, nem is szólva a fájdalmas égési sérülésekről.

Amúgy nem tudom, ti hogy vagytok vele, de minket az egész történet kísértetiesen emlékeztet a Fűnyíróember című Stephen King „klasszikusra" (a megkérdőjelezhető érvényességű kategorizálásért ezúton kérek elnézést minden szépirodalmártól), egyszóval egyáltalán nem lepne meg minket, ha olyan hírek érkeznének, miszerint Jason megvilágosodott, és mostantól a saját „humán interfészén" keresztül tud csatlakozni a cybertérhez – hála a megolvadt iPodnak, amelynek tudása a kataklizma nyomán belé költözött. Hiába, az Apple marketing...



Napelemes mobiltelefonok
Solar Power Fraunhofer

Végigtekintve a mobiltelefonok evolúciójának elmúlt néhány évén, hirtelenjében nehezen tudnánk olyan funkciót mondani, amelynek integrálásával ne próbálkoztak volna meg a fejlesztők. Érdekes módon talán csak a legfontosabb szolgáltatás maradt ki a sorból: az akkumulátorok „öntöltődési" képességekkel való felruházása. Ez alatt most természetesen azt értjük, amikor mindez teljes mértékben emberi beavatkozás nélkül, automatikusan történik. Nos, pontosan ez az, amit a világhírű német intézet kutatói célul tűztek ki maguk elé, szárnyaló ideáik fizikai leképzéséül a napenergia hajtotta mobiltelefont választva. Azt, hogy a derék teutonok Solar Engineering Systems névre hallgató divíziója nem a levegőbe beszél jól jelzi az is, hogy a bejelentéssel egy időben máris előálltak egy működő prototípussal, amelyet saját elmondásuk szerint „sohasem kell feltölteni, vagy kikapcsolni", hála az integrált, nagy hatékonyságú napelemeknek. További bizakodásra ad okot, hogy az új funkció egyáltalán nem ment a forma rovására, vagyis a napenergia hajtotta mobiltelefon semmivel sem „blokkosabb" normál társainál, sőt az aranyszínű felületeknek köszönhetően akár mutatósnak is mondható. A bizakodó feltalálók szerint a sorozatgyártás akár már néhány éven belül is megindulhat, és a kérdéses technológia a mobilokon túl természetesen egész sor más eszközbe is megtalálhatja az utat.

"Okos por" bevetésen
Zarqawi különös végzete

Néhány héttel ezelőtt egy amerikai támadásban életét vesztette Abu Muszab Al-Zarqawi, az Al-Kaida iraki szárnyának régóta üldözött vezetője. Mi magunk tartózkodnánk mindenfajta kommentártól, és inkább Zarqawi halálának különös körülményeire hívnánk fel a figyelmet. Egyes katonai források szerint ugyanis az akciót végrehajtó különleges egység ún. „okos port" (smart dust) használt a lázadóvezér nyomon követéséhez, majd pedig az őt elpusztító légi csapás pozícionálásához. „Okos porról" az eredeti katonai/tudományos definíció alapján akkor beszélhetünk, ha ún. MEMS-ek (microelectromechanical systems, vagyis mikroelektromechanikus rendszerek) kerülnek tömeges bevetésre. Ilyenkor ezzel a technológiával készült, kicsiny szenzorok tömegét dobják le a levegőből a kijelölt területre. Ezek a hatótávolságukon belül olyan valósidejű analízissel képesek szolgálni az elemzők számára, amely segítségével aztán bármilyen vegyi, vagy biológiai fegyver kimutatható (de persze más környezeti feltételek érzékelésére is képessé tehetőek). Sőt eme intelligens, „nanoméretű megfigyelőposztok" némelyike még csak nem is statikus, hanem bármikor pozíciót válthat a további adatgyűjtéshez. Michael Sailor professzort, a technológia egyik szülőatyját idézve: „egy parányi retro-rakéta kilövésével elfordulhatnak, vagy akár át is ugorhatnak néhány inchet, egészen addig, amíg el nem jutnak az újabb vizsgálatra kijelölt területig. Így aztán a távolból történő felderítéshez elegendő az „okos port" szétszórni az ellenséges vonalak mögött azon a területen, ahol mondjuk egy vegyilövedék-gyár jelenlétét sejtjük, majd a szenzorokat „körbeugráltatni". Amikor találnak valamit, azonnal jelzik azt a (természetesen rendkívül kifinomult hőérzékelővel is ellátott) műholdnak egy aprócska lángnyelv felvillantásával".

Most azonban a hírek szerint az okos por egy kevésbé kifinomult változata került bevetésre, amely mindössze rádiófrekvenciás (RFID) azonosítást végez (vagyis igencsak hasonlatos a Hitachi „Mew" névre hallgató kémchipjéhez, amellyel már többször is foglalkoztunk rovatunkban). Feltételezések szerint ebből a speciális matériából sikerült egy beépített ügynöknek valahogy Zarqawi ruhájára juttatni egy kisebb mennyiséget, ezáltal végleg megpecsételve a sorsát. ■

A végtelenbe és tovább!
...de legalábbis a Holdig

„Az emberi faj túlélése azon áll vagy bukik, hogy képes lesz-e új otthonokat találni másutt az univerzumban, mivel egyre nő annak a kockázata, hogy valamilyen katasztrófa megsemmisíti a Földet" – festett drámai képet jelen helyzetünkről Stephen Hawking angol (meta)fizikaprofesszor, aki „Az idő rövid története" című könyvén túlhaladóan többek közt azzal vívta ki a civilizációnk sorsa iránt általában kevéssé aggódó yuppie-társadalom őszinte tiszteletét, hogy nem mindennapi agyának közel végtelen belső laboratóriumában (persze merőben csak elméleti síkon) multidimenzionális világegyetemeket csomóz össze kb. középen (de tényleg). „Az emberiségnek 20 éven belül állandó bázisa lehetne a Holdon, amelyet a rá következő 40 évben egy Mars-kolónia követhetne" – folytatta Hawking, aki ezúttal Hong Kongban adott elő – természetesen telt ház előtt. Véleménye szerint ahhoz, hogy egy Földhöz hasonlatos planétát találjunk, túl kell merészkednünk naprendszerünk határain. Ha az emberiség

valahogy el tudja kerülni önmaga kiirtását az elkövetkezendő 100 évben, akkor olyan Földön kívüli települések hozhatnak léte, amelyek már az anyagbolygó támogatása nélkül is képesek fennmaradni. Előadása végén megismételte, hogy „az emberi faj számára elsőrendű fontosságú az űrbe való kirajzás", hiszen „a földi életet bármikor elpusztíthatja egy olyasfajta katasztrófa, mint a hirtelen globális felmelegedés, egy nukleáris háború, egy genetikailag módosított vírus, vagy olyan másik veszélyforrás, amire mostanáig nem is gondoltunk."

Harduer mentőöu

írta · Cray

UGA COOLER

Sziasztok!
Azért írok nektek, mert a jó öreg ATI 9800XT kártyámon meghalt a hűtés. Gondolom a megoldás valami spéci VGA cooler lenne, de én ezekhez semmit sem értek. A pénz nem igazán szempont, csak legyen hozzá jó útmutató, hogy én is megértsem, és hűtse le a kártyát rendesen.
Köszi: Feri.

Kedves Feri!
Számodra ideális megoldást jelent a Zalman ZM80D-HP coolere. Tutira felmegy a 9800-as szériára, és nagyon halk, lévén passzív. A felszerelése felér egy LEGO Technic tanfolyammal, de nagyon részletes leírás van mellé, elrontani lehetetlen, ha lassan és nyugodtan dolgozik az ember.

6600GT US. 7800GS

Kedves Guru!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzátok, hogy lenne-e látható különbség a gépemen, ha a GeForce 6600 GT (AGP) helyett 7800 GS AGP-t vásárolnék gépfejlesztés címén ill. mi a véleményetek a PQI DDR RAM-ról. A gépem jelenleg: ASUS P4P8X, 2*256 PC3200 DDR RAM, FX 5600XT, P4 2,6 (nem Celeron), táp 350W névtelen. A VGA-t és a RAM-ot szeretném cserélni (2*1Ghz PQI-ra) A véleményetek nagyon sokat számít, ezért kérlek benneteket, ha tudtok, válaszoljatok. Köszönettel: János

Kedves János!
A különbség természetesen látható lenne, de egy 2,6-os P4-hez sokkal kiegyensúlyozottabb választás egy 6600GT. Ezt azért is javaslom, mert mindenképpen jó ötlet lenne a fennmaradó pénzt egy jobbfajta tápegységre elsózni, legalábbis én semmiképpen nem bíznék egy ilyen konfigot egy noname 350W-os borzalomra. A PQI RAM-okkal nincs semmi gond, ellenben a memória mértékegysége nem GHz, hanem Gigabyte...

INTEGRÁLT UGA

Hello
A segítségeteket szeretném kérni. Hogy lehet integrált videokártyát kicserélni? És megéri-e? És ha megéri, milyen legyen?
Anonymus (Király az újság).

Kedves Anonymus!
Sajnos az integrált megoldásokat nem lehet kicserélni, ellenben le lehet őket tiltani BIOS-ban. Ezek után tehetsz bele tetszőleges VGA-t, természetesen, ha csak AGP van a lapon, akkor csak AGP-set! A kártya egyéb paraméterei függnek a gép többi részétől, de sajnos ezeket nem írtad le így nem tudok többet segíteni.

WINDOWS KÉKHALÁL

Hello!
Van egy gondom a gépemmel. Mikor tölt be a Windows XP akkor mindig beadja a kékhalált, utána újraindul. Mikor újraindult, akkor már betölti és el is indul. Lefuttattam a PowerMax-ot, az nem jelzett hibát. Nekem csak memtestem van, de olyan, ami a Windows alatt fut. 3db RAM van a gépben. Máshol működnek. Most vettem egy hangkártyát és beraktam a gépbe, így van, hogy a Windows betöltődése után fekete képernyőt ad be és lefagy. Eddig csak néha volt a kékhalál. Néha k**va hosszú ideig kell várni, míg beadja a desktopot. Ha kiveszem a hangkártyát, akkor egyből elindul. Ez előtt, ha kivettem a 3db RAM(1db 512MB 400Mhz, 2db 266Mhz) közül a 2db régebbit, akkor elindult gyorsan. De most ki kellett vennem a hangkártyát is. Már egy csomószor újraraktam, leformáztam az egész vinyót. Nem rég vettem egy új VGA kártyát is. A régi VGA-val is voltak kékhalálos gondjaim. A mostani konfigom: 1.7Ghz Celeron, 1GB RAM, NVidia 6600 256 MB, 40 GB Maxtor, 400 W Táp (ezzel lehet gond?), Abit BD7II-RAID alaplap, 1 DVD-olvasó, CD-Író.
Kérlek válaszoljatok
Üdvözlettel:
Kisbakonyi Róbert

Kedves Róbert!
Ez bizony táp, vagy alaplap probléma. Ha táp, az gyorsan kiderül, elég kipróbálni a gépet egy tutira működő egységgel. Ha alaplap, akkor bajban vagy, mert azt otthon nagyon nehéz megállapítani. Az sem elképzelhetetlen, hogy az említett RAM-ok nem mennek a lappal. Próbáld meg a két kis modul nélkül használni egy darabig, és ha nem jelentkezik a hiba, akkor a RAM-okat nézd meg másik gépben. Ha ott jók, akkor a lapod allergiás rájuk. Itt csak a csere jöhet szóba. Ha az egy 512-es modullal is elkezd bohóckodni, akkor lehet alaplap gond. Ilyenkor célszerű szervizbe cipelni.

ÚJ GÉP

Üdv Pcguru!
Azért írok, mert szeretnék új gépet venni, de szeretnék pár dolgot már előre megvenni, és néhány dolgot nem tudok. Először is egy olcsó AMD Sempron 3300+ -os Socket 754-es procira gondoltam ugyanis nem dúskálok nagyon a pénzben, hogy kétmagosat vegyek. A winyó egy Samsung Sata2 250 GB-os lenne. RAM esetében már nem vagyok olyan biztos, szerintetek érdemes 2 * 512 MB DDR2-es Kingmax memo-t venni vagy maradjon a sima DDR? A legdrágábbat hagytam a végére, a videokártyák között most elég barátságos áron (50k HUF) lehet kapni Msi-s Gforce 7600GT-t, nem tudom, hogy itt a GT jelölés a 128 MB-ot jelenti-e, mert ha igen akkor inkább legyen a Gforce 6800GS. Természetesen PCI-E -ben. Nos az alaplapot és a tápot kihagytam, ezeket nem tudom milyeneket kellene venni. Bár ezen nem hiszem, hogy fut majd az UT2007, a WinVista, meg a Dx10-es gamek de nekem elég lesz.
Előre is köszi
Alwares.

Kedves Alwares!
Pár apró tanácsom lenne csak: SATA2-es HDD vásárlása előtt ellenőrizd, hogy a megvett alaplap támogatja-e ezt a szabványt. Ezen túl szerintem nem szabad foglalkozni a Socket754-es platformmal, mert hovatovább a Socket939 is elavulttá válik a legújabb AMD-s foglalatok megjelenésével. Gyűjts még egy kis pénzt, és ruházz be egy tisztességes

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

S939-es alaplapra, és egy 3000+ vagy 3200+-os AMD Athlon 64-re. Ha pedig nincs sok pénzed és AMD-ben gondolkozol, akkor csak sima DDR RAM-okat vegyél, mert a 939-es platform nem tudja kezelni a DDR2-es modulokat. Tápból jófajta 400 vagy 420W-os modellt válassz (Chieftec, Sirtec, Tagan, Enermax).

100% PROCIHASZNÁLAT

Hi!

Volna egy kis problémám. A gépemen a játékok 100%-on használják a procit, (a HALF-LIFE 1 IS!!!!) de egyik sem szaggat be. Ez érdekes. Ez okból kifolyólag ahányszor elkezdek játszani, mindig túlmelegedne a proci, de egy hőfokfigyelő programot raktam fel, amit 55 fokra állítottam be. A Vice City kb. fél óra alatt főzi fel a gépet. A ventiket+a hűtőbordákat már szinte fényesre sikáltam. Az egész gépet portalanítottam már, de semmit sem ér. Megnéztem, a ventillátorok nem csapágyasak, sőt a procihűtő 3800-as fordulat alá nem is megy (vagy az kevés, de haveromnak csak 2700-on pörög). Próbálkoztam az XP újratelepítésével, de ugyanolyan. Egyedül az hatásos, ha leveszem az oldalát. De ez akkor is nyugtalanít. Ezt az egészet kb. 2 hete csinálja. Konfigurációm: Intel Pentium IV 2.4 GHZ, Asus P4P800SX deszka, 512 MB RAM, Hitachi 40 GB Winyó, Samsung DVD olvasó, Pioneer DVD író, Inno Gf.6600 256MB vga, egy elég öregecske hangkártya Sound Blaster AudioPCI 128, és egy passzív PFC-s 300W-os Codegen táp, ja és egy floppy meghajtó. Remélem semmit sem hagytam ki.

Libárdi Csaba

Ui.: Légyszi válaszoljatok már. Ja, és zsír az újság, csak így tovább.

Kedves Csaba!

Szerintem a nyári kánikula kezdi ki a gépet, az oldallap levétele ideiglenesen jó megoldás, de hosszabb távon én néhány kiegészítő ventillátort javasolnék. Tegyél be a házba előre a winyók elé két darab nyolc centis ventit, úgy hogy a HDD-t fújják. Ezek után tegyél fel a hátlapra is két nyolc centist úgy, hogy a házból kifelé fújjanak. Ezzel korrektül keresztül lett szellőztetve a ház. Figyelj arra, hogy a házon belül a kábeleket minél jobban tuszkolt a szélek és az oldallapok felé, lehetőleg rögzítsd is őket oda, hogy ne álljanak a gépházban áramló levegő útjában. (Azt a 300W-os Codegent meg cseréld le minél hamarabb.)

RÁDIÓS EGÉR ÉS KLAVIATÚRA

Hí GURU!!!

Nem kimondottan problémám van, inkább kérdésem: Szeretnék régóta beruházni egy rádiós egérre és billentyűzetre. Eddig ez oké, de az a gondom, hogy nagy CoD UO gamer vagyok, és azt hallottam, hogy a radiós cuccok nem igazán gamer-eknek valók, mert késik a jel. Azt meg én nem akarom, hogy játék előtt mindig cserélgessem a cuccot. A kérdésem: létezik-e olyan rádiós szett, melynél nem késik a jel és kimondottan gamereknek dobták piacra? Valamint mennyibe kerül?

Előre is köszönöm!!!

Gallai András

Kedves András!

Egy rádiós egér sosem lesz olyan közvetlen reakciójú, mint egy vezetékes társa (azért ne mondjuk, hogy soha, de egy jó darabig még tuti így lesz – Joc). Ha pro gamer vagy, akkor ezt azonnal érezni fogod, és ezért felesleges súlyos pénzeket kiadni egy egérre. A legjobb vezetékmentes megoldás mellesleg szerintem ma a Logitech G7-ese. Próbáld ki pár napig, ha van rá lehetőséged és döntsd el, jó lesz-e neked.

C-MEDIA

Helósztok.

Bele is vágok a közepébe. A minap átnézegettem a progikat és törölgettem. Letöröltem valami C-media nevű izét és azóta nincs hang sehol. Légyszi segítsetek, mit tegyek!

Előre is köszi.

Valaki

Kedves Valaki!

Nézz utána az alaplapod leírásában vagy a neten, hogy milyen hangkártya van a gépedben. Ezután töltsd le hozzá a legfrissebb drivereket és telepítsd fel őket.

JÁTÉKOS LAPTOP

Hi!

Remélem, jó helyre írok – szükségem lenne egy játékra alkalmas laptopra, 350000 Ft körüli árkategóriában – tudtok ajánlani valamit? Feltétel, hogy a HOMM 5 fusson rajta – lehetséges ez ilyen áron? Már sok helyen néztem, de ti talán jobb tippet adtok...

Előre is thx!

Asti

Kedves Asti!

Az én ajánlatom egy Fujitsu Siemens Amilo M1437G 06. Ez pont bruttó 350.000 forint. Van benne 1 giga RAM, 80GB HDD, egy 1,8-as Pentium4 Dothan, és ami a legfontosabb: egy ATI Mobility X700 128 megával. A szélesvásznú képernyő pedig már csak hab a tortán. Annak nézz utána, hogy a játék elmegy-e ilyen vason (sajnos én nem szoktam játszani a WoW-on kívül semmivel, ezért nem ismerem a HOMM 5 gépigényét). Ha igen, akkor én őt ajánlom.

PIXEL SHADER

Heló PcGuru!

Gondolkoztam, hogy a GS-nek írjak-e vagy nektek, aztán mellettetek döntöttem, mert tőletek több újságom van (és mert jobbak vagytok, ez nem vitás). Na. A probléma a következő. Van nekem egypár játékom (Lego SW, Starship Troopers stb.), ami azért nem fut, mert a gép hiányol valami Pixel Shadert. A Konfigom ez: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Radeon 7000-es videokártya, és 120 GB-os Maxtor HDD. Az op.rendszer természetesen Xp. Én a videokártyára gyanakszom, de nem tudom. Hogyan lehetne beszerezni ezt a Pixel Shadert? Vagy egyáltalán mit kell csinálni, hogy a játékok elinduljanak? A legutóbbi drivert már föltettem, de nem sok változás történt. Örülnék, ha segítenétek. Előre is kösz. Remélem jó helyre fordultam tanácsért. Ja, és kira az újság.

Kopchack

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Kedves Kopchack!
A hibaüzenet arra utal, hogy az ATI7000-res felett már bizony nagyon eljárt az idő! A játékok által áhított PixelShader-eket ez a matuzsálem bizony nem képes kezelni, ezért kizárólag új VGA megvásárlásával segíthetsz gépeden. Ezen kívül, ha ilyen játékokkal szeretnél nyomulni, akkor ajánlott még legalább 256MB RAM a gépbe. Új VGA vásárlásakor feltétlenül tartsd észben, hogy az alaplapod valószínűleg csak AGP-s videokártyákat támogat, tehát még véletlenül se vásárolj PCI-Express-es darabot a meglévő deszkába.

VILLÓDZÓ MONITOR

Sziasztok!
Elsősorban is szeretnék gratulálni az újsághoz. Kb. már vagy 8 éve vásárlója vagyok az újságnak, folyamatosan figyelemmel követtem a design és team változásaitokat, de sikerült mindig pozitív csalódást okoznotok. Csak így tovább... Azonban most a segítségeteket szeretném kérni...A probléma a játékok futtatása közben jelentkezik. Egy bizonyos idő eltelte után a képernyő elkezd villódzni és rángatózni, majd lefagy az egész rendszer vagy „jobbik esetben" visszalép a Windowsba. Itt most specifikusan a Battle for Middle Earth 2-re és a Heroes 5-re gondolok, azonban más játékoknál is ordít a probléma, de ezeknél a legjelentősebb és legtipikusabb. Olvastam, hogy brutál hardver támogatás kell ezek mögé, de ezt akkor sem értem... Ráadásul végső elkeseredésemben minimumra vettem az összes grafikai finombeállítást és 800*600-ban majd kisebb felbontásokon is megpróbálva játszani, azonban a probléma ugyanúgy fennáll csak kicsit tovább lehet élvezni az „élményt" és a „látványt"... Ráadásul nemrég esett át a gép egy kisebb tatarozáson (ASUS P5P800-as alaplap, 512 ddr mem, P4 2.6 proc, ABIT Geforce 4 Ti -4200 64 megabytes videokártya, 160 Gbytes Samsung winchi), csak hogy a legfontosabbakat említsem. Tudom, hogy a videokártya kicserélésre szorulna, ami remélem, hamarosan megtörténik a memória bővítéssel együtt, de úgy gondolom, hogy a játékoknak még így is menni kéne. Azt megfigyeltem, hogy a villódzás leginkább a nagyobb grafikai megjelenítéseknél jelentkezik (nagyobb csaták, varázslások) ha ez segít vmit. Felraktam egy régebbi drivert is a vid. kártyához, de semmi változás. Már gondoltam, a videokártyára, memre, tápra hogy ők lehetnek a ludasok, azonban nem jutok dűlőre...
Segítségeteket és ötleteiteket kérném.
Aquill

Kedves Aquill!
Szerintem egyszerűen csak túlmelegszik a csóri VGA ebben a brutál kánikulában. A Ti4200-asokra viszont pöpecül fel lehet szerkeszteni az IT-ipar egyik legkomolyabb VGA-coolerét, a Zalman által elkövetett ZM80C-HP-t. Ezzel felfegyverkezve, és a hozzávaló ZM-OP1-s ventillátorról sem megfeledkezve a géped lényegesen jobban fogja viselni a hőgutát. Más a helyzet azonban akkor, ha rövidesen lecserélni szándékozod a VGA-dat. Lévén az általam ajánlott megoldás nem olcsó (uszkve 8-10 ezres), ezért szerintem a legjobb döntés lenne az egész Ti4200-at úgy ahogy van nyugdíjazni.

TÁPKÉRDÉS

Hello!
Lenne 2 kérdésem:
1. Jelenleg van egy Chieftech 420W-os tápom. A kérdés az lenne a jelenlegi konfigom mellett kibírná-e a táp, ha vennék még egy HDD-t és majd később egy jobb VGA-t (DX10-et) amihez kell külön tápcsati, valamint a CPU és egyéb tuningot, majd a jövőben. A konfigom: ASUS A8N-E (NF4 Ultra), AMD 64 3500+ Venice, Zalman CNSP7000 AlCu, 2GB Geil Dual (Blue) RAM, 200 GB Samsung SATA II, 80GB Samsung ATA133, 80GB Seagate ATA100, ASUS DVD olvasó, ASUS DVDRW, ASUS X800XL PCE16X (ez nem igényel külső áramot, elég neki a PCIE 85W-ja), hálókártya, Audigy ZS hangk, Leadtek TV XP 2000 TVtuner kártya, 2 kiegészítő venti (bár felesleges, alig melegszik a rendszer), 1 előlapi panel (LCD), egy házon lévő modding lámpa (nagyon pici), FDD, Rack, Logitech MX518 egér. Nos ha e mellé vennék még egy 80GB-os Samsung SATA II-t, akkor azt szerintem, még bírná a táp, de egy új VGA-t bírna-e? Azért kell ilyen konfigos gép, mert a munkámhoz kell! Bár lenne játszani időm...

2. Honnan lehetne kiolvasni, hogy mennyit (teljesítmény) ad le a tápom a felvettből? Van valami progi? Köszönettel:
Rózsavölgyi Kornél

Kedves Kornél!
A temérdek kiegészítőt figyelembe véve bizony lehetséges, hogy eggyel feljebb kellene lépned a tápegységek teljesítménye terén. A megfelelő „töltőnyomás" ilyen konfig esetében valahol 500W körül alakul. A márka szinte mindegy, amennyiben minőségi prémium gyártóról van szó (pl. Enermax, Tagan, ThermalTake, OCZ).

GAMER EGÉR

Sziasztok!
Van egy problémám. Szeretnék venni 1 új egeret... Olvastam az egerekről szóló írásokat, körül néztem az neten, de még mindig nem tudok dönteni. Most leginkább CS-zek és ahhoz szeretnék venni 1 jó és tartós egeret 12 ezer Ft körül (vagy olcsóbban). A Razer Diamodback-et néztem ki magamnak, de azért szeretném kikérni a véleményeteket hogy ti melyiket ajánljátok ennyiért! Sokat segítene a válaszotok!
Előre is köszönöm!
Sliv

Kedves Sliv!
CS-re 12 ropi körül most leginkább egy Razer Krait-et javaslok. A szokásos Razer-minőség és precizitás mellett az egyetlen gond vele, hogy mindössze két gomb és a görgő található rajta. A DiamondBack ebből a szempontból sokkal többet tud, lévén plusz négy gomb található rajta, bár ebből kettő a kétkezes opció miatt került csak rá. Papíron a két egér közel azonos teljesítményt nyújt, hiszen mindkét modell 1600 dpi-s maximális felbontásra képes. A Logitech-ek közül a DiamondBack-el azonos tudású az MX518, ami szintén jó alternatíva lehet, amennyiben jobbkezes vagy. Nehezíti a döntést, hogy az MX518 ára azonos a Razerével. Papíron a három egér közel azonos teljesítményt nyújt, hiszen mindhárom modell 1600 dpi-s maximális felbontásra képes. Hármójuk között érdemes kipróbálás után dönteni, bár a nagyobbik Razer és az MX518 drágább a Kraitnél. Ez a kategória már szinte ordít egy jó minőségű egérpadért, közülük azonban szintén csak szubjektív szempontok alapján érdemes válogatni, mert ami kényelmes nekem az nem biztos, hogy jó lesz neked is.

HASZNÁLD ANYÁDÉT!

Minden mobil extra csengőhangot, játékot elküldhetsz a barátodnak, barátnődnek! **Hogy?!** Küldd el SMS-ben a választott hang vagy játék megadott kódszavát, majd egy szóközt, végül annak a telefonszámát, akinek küldeni szeretnéd.
(pl: PCJ 10743 36209876543)

Küldd el magadnak másik telefonról

SMS SZÁM: 1785

INFO

Így töltsd le: a választott hang vagy játék mellett található kódot küldd be a 1785-ös SMS számra. Azonnali válaPCHan kapsz egy WAP linket, amire kattintva letöltheted a kiválasztott tartalmat. Egy SMS ára 400 Ft + ÁFA.
Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

Háttérkép, poli egy darab sms-sel tölthető le, audio, játék két darab sms-sel tölthető le.

A játékok támogatottságát nézd meg a **www.gamester.hu** oldalon

POLI CSENGÉSEK

ATB

You're Not Alone .... PCP 1432
Ecstasy .... PCP 1939
Believe In Me .... PCP 21454
Ecstasy .... PCP 23498
Let U Go 2006 .... PCP 23499

ROYAL GIGOLOS

No Milk Today .... PCP 10055
California Dreaming .... PCP 1943
Self Control .... PCP 21204

2 Unlimited - No Limit .... PCP 1430
Anima Sound System - Revolution .... PCP 22838
Danzel - Pump It Up! .... PCP 10114
David Guetta - The World Is Mine .... PCP 22983
Eric Prydz - Call On Me .... PCP 2052
Global Deejays - The Sound Of San Fran.... PCP 23122
Goldfrapp - Oh La La .... PCP 10859
Groove Coverage - Runaway .... PCP 10396
Kevin Lyttle - Turn Me On .... PCP 1659
Kistehén Tz - Szájber Gyerek (remix) .... PCP 10834
Milk & Sugar - What Is Love .... PCP 23293
Náksi Vs. Brunner - Mindenki! .... PCP 13841
Rihanna - S.O.S. (Rescue Me) .... PCP 23060
Rony - Árva Fiú .... PCP 10681
Scooter - Weekend .... PCP 23436
Tiesto - Love Comes Again .... PCP 10752
Tiesto - Adagio For Strings .... PCP 23365
Tomcraft - Loneliness .... PCP 1236

AUDIO CSENGÉSEK

ATB

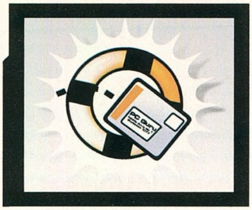
Believe In Me .... PCT 13603
I Don't Wanna Stop .... PCT 13611
Let U Go .... PCT 13614

MADONNA

American Life .... PCT 15318
Hung Up (Chorus) .... PCT 15279
Jump .... PCT 15290

2pac - California Love .... PCT 13581
Destinys Child - Check On It .... PCT 15062
Dj Tiesto - Adagio For Strings .... PCT 17872
Dj Tiesto - Love Comes Again .... PCT 17874
Green Day - Boulevard Of Broken Dr.. PCT 10082
Green Day - Holiday .... PCT 10091
K'maro - Femme Like U .... PCT 10087
Linkin Park - In The End .... PCT 10161
Missy Elliott - Get Ur Freak On .... PCT 15271
Natalie Cole - L-O-V-E .... PCT 10168
Nate Dogg - Me & My Homies .... PCT 13587
Prodigy - Firestarter .... PCT 13574
Rony - Árva Fiú .... PCT 10009
Sean Paul - Ever Blazin' (Jeremy Mix) . PCT 15265

JÁTÉK



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

EXPLORER BAKI

Sziasztok!

Kb. egy hete kötötték be a netet, úgyhogy kezdő vagyok ezen a téren. Tegnap begerjedtek a vírusírtók, úgyhogy alapos vizsgálatot végeztem (legalábbis azt hiszem: NOD32 Mélyreható vizsgálat és Spybot - Search & Destroy). Több mint 70 fertőzött elemet találtak, amiket le is töröltem (köztük volt néhány a system32 mappából, asszem két .exe). Na ekkor kezdődtek a gondok. A windows internet explorer kezdőlapja átállítódott, mindig egy http://www.securityuptodate.net/ oldalra mutat, ahonnan le kéne tölteni valamit (Maleware Wipe v. Pest Trap), de nem lehet. A NOD32 vírusnak érzékeli, ha kilövöm a NOD-ot, akkor pedig a letöltés végén a „kapcsolat rendellenesen megszakadt" és nem tölt le semmit.

Bármire állítom át az Eszközök—>internetbeállítások—>kezdőlap sort, ide tér vissza. El se tudok innen mozdulni, néha pedig kiír valamit, amivel nem tudok mit kezdeni, egyik biztonsági progi se látja azt az állítólagos vírust. Kérdésem, hogy most mit lehetne tenni?

Meg tudnám úszni ezt Windows újratelepítés nélkül? Megköszönném mihamarabbi válaszodat, amit kérlek a xxxxx@pro.hu címre küldj el, amint lehetséges. Előre is köszönök mindent, üdvözlök mindenkit, így tovább és Guru Forever.
Dávid

Kedves Dávid!
Ha a NOD32 vírusnak érzékeli, az is. Igen ritkán ad vakriasztást. Minek végzel víruselIenőrzést, ha utána magad töltöd le a gépedre az újabb vírust, kikapcsolva az ellenőr programot?

A teendőd a következő: Takarítsd le a kártevőt a NOD32-vel, és csökkentett (Safe) üzemmódban is indíts egy víruselIenőrzést, ne maradhasson egyetlen góc sem. Ha a kezdőlapodat állandóan átállítja, akkor valami góc még maradt a gépeden. A tünet inkább egy kémprogramra emlékeztet. Javaslom a Spybot mellett további antispyware progik kipróbálását is. Nekem ilyen esetekben érdekes módon nem a nagy nevek szoktak segíteni, hanem a CWShredder.

Ha ez sem segítene, akkor az AdAware és a Microsoft Defender segíthet, vagy egy sokadik kémprogram-kereső.

Amíg átállítgatja valami a kezdőlapodat, addig a memóriában aktív az az eleme a kártevőnek, amely utántölti a víruskódot. Szabadulj meg tőle. Ehhez segítséget ad(hat) a Feladatkezelőben látható sorok ellenőrzése, és a remélhetőleg ott talált góc kézi módszerekkel végzett kiiktatása.

RÉGI JÁTÉKOK XP ALATT

Hello Guru team!

Nagy problémám lenne: Szeretek nosztalgiázni, régi játékokat elővenni. Nos a gond az, hogy most elővettem a Neverhoodot de csak win 95-ön hajlandó elindulni. Nem tudnátok valami olyan programot mondani, amivel ez a probléma megoldható lenne? Ha igen, egy fellelési címet is kérek!

Előre is kösz!

Üdv:El Burro

Kedves El Burro!
Feltételezve, hogy neked is bika géped van, én letöltenék egy VMware Playert és egy VMware Workstation próbaváltozatot (www.vmware.com). Az utóbbival, ami egy hónapra ingyenes, létrehoznék egy Virtuális gépet, amin Win95 fut, és természetesen telepíteném rá a régi játékaid, mint a Neerhood. Majd ezután a lejárós szoftvert unistallálnám (az egy hónapos próbára rendelkezésre álló munkaállomást), és csak a létrehozott virtuális gépet tartanám meg.
S mi marad? A VMware Playerrel remekül „le tudod játszani" a nagyobb testvérrel készített virtuális masinát, azaz újra játszhatsz kedvenc programjaiddal.

SAJÁTOS ÁTNEVEZÉS

Sziasztok!

Hogyan kell valamit átnevezni jegyzettömb segítségével?

bnc bvc

Kedves bnc bvc!
Hát fura egy kérdés, de a válasz azért mégsem lesz túl bonyolult:

Ha egy szövegfájlt (.txt, .htm, .html, .bat, .ini, .sys,.vbs, .js vagy éppen .inf, esetleg más hasonló kiterjesztéssel rendelkező fájlt) akarsz átnevezni, akkor betöltöd, majd Fájl / "Mentés másként" és megadod az új nevet, végül a régit, ha útban van és felesleges, akkor törlöd.

Más, bináris tartalmú fájloknál inkább ne ezzel a módszerrel élj, ha van más megoldás is. Én átnevezni eddig inkább valamilyen fájlkezelőből szoktam, ami lehet akár a Windows Intézője, vagy kedvencem, a Total Commander, vagy egy tetszőleges fájlmenedzser.

ALKALMAZÁSHIBA

Helló!

Tisztelt PC Guru!

Hozzátok fordulok segítségért az Elder of Scrolls 4. része miatt. A baj az, hogy mostanában egyre többször megjelenik egy hibaüzenet (például mentett állás visszatöltésekor, vagy a városokon, házakon kívül lévő csaták közben), ami olyanokat ír, hogy: „Alkalmazás által generált üzenet Oblivion: Oblivion.exe.-Alkalmazáshiba- a „ 0x12f8dff3" címen található utasítás a „0x14832000" memóriacímre hivatkozott. A memória területen nem végezhető el a következő művelet: „read" " és kilép a játékból. Néha 1,5-2 órát is tudok az Oblivionnal játszani, néha meg 5 percenként kilép. Mostanában pedig már csak a játék fő menüjét hozza be,ha új játékot akarok kezdeni, vagy folytatni szeretném a mentett részt akkor meg elkezdi megint kiírni az elmebeteg üzeneteit az alkalmazáshibával kapcsolatban. Felraktam a legújabb patch-et, de nem ért semmit.

A gépem:
CPU: AMD AthlonXP 2800+
Alaplap: ASUS A7V880
1GB RAM
RADEON X800 PRO-s videokártya.
Kérlek, segítsetek és ha lehet mihamarabb válaszoljatok!
Előre is köszi: Dávid

Kedves Dávid!
Elvileg négy oka lehet a leírt hibának: hibás hardver, hibás szoftver, hibás programbeállí-

tások vagy valamilyen rosszindulatú program (vírus és társai). A tünetekből én elsősorban arra következtetek, hogy valami apróbb kontakthiba van a gépedben valamelyik memóriamodulnál, amit sajnos ez a dögmeleg felerősít. Ha nem okoz számodra (és géped számára sem) nagy problémát, akkor áramtalaníts, szedd le a gépházat, vedd ki a memóriamodulokat, fújkáld ki a port.

Ha a megpucolt modulokat visszatetted rendben a helyére, és ellenőrizted, hogy minden hűtőventillátor rendben van (táp, processzor, videokártya stb.), és rendesen tud forogni, akkor zárd le a házat és indítsd újra a gépet. Szerencsés esetben ezzel meg is oldottad a gondot. Összeszereléskor igyekezz úgy elrendezni a gépben levő kábeleket, hogy ne akadályozza az érzékeny elemek (processzor, memória) szellőzését. Talán egy újabb venti sem ártana, ami segítene visszahűteni a rendszert. Ennyit tehát a lehetséges hardveres hibaforrásokról.

Az 1 GB memóriának bőven elégnek kell(ene) lennie, hogy bármit futtass, de az is lehet, hogy valami a játék során anélkül felemészti a memóriádat, hogy te arról tudnál. Tehát érdemes lenne még a játék indítása előtt megnézni, mi fut a gépen, és mennyi RAM-ot zabál. Lehet, hogy itt meg is találod a bűnöst. Ha az valamilyen felesleges Windows, vagy Office, vagy egyéb szolgáltatás, akkor ki kell lőni, de az is lehet, hogy a futó folyamatok listájától nem leszel okosabb. Próbáld tehát megnézni, mi minden akar automatikusan indulni a gépeden, mert lehet, hogy egy multifunkciós periféria (fax/szkenner/nyomtató) driverei kavarnak be, akkor itt manuálisan kell takarítani.

Egy további lehetőség, hogy a géped beszedett valamit. A kártevő nem csupán vírus vagy féreg lehet, amit a víruskeresőd kimutat és gyorsan el is takarít, hanem kémprogram, backdoor vagy trójai, vagy egyéb szemét, amit nehezebb megtalálni és kiseprűzni. Ezért javaslom, hogy egymás után többféle kémprogram-keresőt is eressz rá (AdAware, SpyBot, CWShredder stb.), mielőtt újra játszani kezdesz. Hidd el, meg fogsz lepődni, mi mindent fognak találni.

RENDSZER-ÚJRATELEPÍTÉS

Sziasztok!

Lenne néhány kérdésem a rendszer-újratelepítéssel kapcsolatban:

1. Hogyan tehetem láthatóvá a regisztrált kiterjesztéseket és a rejtett fájlokat?
2. Szeretnék 1 külön partíciót az XP-nek. 5 GB elég lenne-e neki?
3. Szintén 5 GB elég lenne-e az ideiglenes fájloknak (temp, tmp)?
4. Hogyan irányíthatnám át a temp partícióra a temp és tmp változókat és a rendszerszintű temp és tmp változókat?

Előre is köszönöm:

Máté

Kedves Máté!

1. Egyszerűen. Az egyik módszer a Registry buherálása, de az macerás, a másik út a következő: Megnyitod a Sajátgépet, majd a megjelenő ablak „Eszközök" menüjének alján a „Mappa beállításai..." pontot választod. A megjelenő panelen rákattintasz a „Nézet" fülre, és a „Speciális beállítások" ablakban kiszeded a pipát egy jól sikerült rákattintással az „Ismert fájltípusok kiterjesztéseinek elrejtése" mezőből. Pár sorral lejjebb a „Rejtett fájlok és mappák" tételnél a „megjelenítése" rádiógombra kattintasz, majd alul az „Alkalmaz" gombra, utána a „Minden mappára érvényes" feliratú gombra a lap felső részén, a „Mappanézetek" szekcióban. Végül jóváhagyod az Ok gombbal.

2. Miért ne lenne elég? Ha amúgy is átirányítod az ideiglenes fájlokat és a dokumentumaidat máshová, akkor bőven elégnek kell lennie. Ilyenkor azonban ügyelj, hogy ha a rendszernek csak 5 GB a partíciója, akkor lehetőleg ne maradjanak rajta szemetek, ne fogyjon le a szabad terület 1-1,5 GB alá. Mellesleg egy kisebb rendszerpartíciót könnyebb karbantartani, és gyorsabb is a rajta futó scandisk és defrag, mintha a teljes 80-100-120 vagy több gigával kellene bajmolódnia.

3. Bőven. Én is 4-5 GB-ot szoktam erre a célra feláldozni.

4.Ehhez rendszergazdai jogosítványokkal kell az XP-be bejelentkezned. A te utad a Vezérlőpulton keresztül vezet (Start/Beállítások/Vezérlőpult), itt megkeresed a „Rendszer" ikont, rákattintasz, majd a megjelenő panelen a „Speciális" fülre kattintasz. A megjelenő lap alján találod a „Környezeti változók" gombot. Még én is el tudom találni, így neked sem okozhat gondot.

És most jön a java. A megjelenő beállítóablakban a „Rendszerváltozók" szekcióban addig görgeted a listát, amíg a TEMP és TMP változók fel nem bukkannak, majd ráállítod az egérrel a fókuszt az egyikre, és rákattintasz a „Szerkesztés" gombra. Itt beírod a kívánt könyvtár elérési útvonalát (például, ha a TEMP partíciód a D:, akkor az ott létrehozott „d:\temp" könyvtárra mutasson mind a két változó. A magam részéről az aktuális felhasználó TEMP és TMP változóit is ide szoktam irányítani.

De még egy tipp: Ha IE-vel böngészel, akkor a TEMP partíciódon hozz létre egy mappát az IE ideiglenes fájljainak is, és ide irányítsd át a programot. Ezt az IE-n belül az "Eszközök" / „Internetbeállítások" parancs kiadása után megjelenő „Internetbeállítások" panel „Általános" lapjának középső szekciójában a „Beállítások..." gombjára kattintva teheted meg. Az ekkor megjelenő lapon látod, az aktuális beállítás hova mutat, és a „Mappa áthelyezése" gombra kattintva adhatsz meg új lerakóhelyet az IE szemetei számára. Mellesleg ugyanitt állíthatod be, hogy ez a böngészőhöz tartozó szemétkönyvtár mekkora területet foglalhat el maximálisan. Nálam momentán 468 MB-ra van állítva, de hogy neked mi válik be, azt már neked kell kisakkoznod.

Mellesleg, ha már TEMP könyvtárral foglalkozol, javaslom, hogy a lapozófájl méretét is állítsd be állandó méretre. Mondjuk, legyen 256 vagy 512 MB. Ez is a Vezérlőpult Rendszer appletjén keresztül méretezhető. Ezúttal is a "Speciális" fülön kell kezdened, és a „Teljesítmény" szekcióban levő „Beállítások" gombra kell kattintanod. A megjelenő ablakban ismét a „Speciális" fülre kattintasz, és a lap alsó részén, a „Virtuális memória" szekcióban rákattintasz a „Módosítás" gombra.

A megjelenő panelen beállíthatod, melyik partíción legyen a lapozófájl, és az „Egyéni méret" mezőben beállíthatod a kívánt méretet, ugyanazt az értéket beírva a Kezdeti méret és a Maximális méret mezőkben. Ha kész, rákattintasz a „Beállítás" gombra, és újraindítod a rendszeredet, immár a megváltozott beállításokkal.

Az igazi megoldás az lenne, ha a lapozó- és szemétfájlok nem csupán egy külön partíción, hanem egy fizikailag is elkülönülő (második vagy harmadik) merevlemezen lennének, mert ekkor nem ugyanazon a kábelen megy a lapozófájl és a rendszer egyéb adatforgalma.

OLLA OLVASÓK!

Aktuális híreink következnek: meglepő módon hatalmas, a levrov keretein belül példátlan érdeklődés előzte meg a FlatOut 2 megjelenését. Ezzel kapcsolatban – egy levélnek köszönhetően – váratlan felfedezést tettünk, majd meglátjátok! Szintén sokatok gratulált WoW-os pályafutásom beindulásához, erre is visszatérünk majd egy levél kapcsán. Egyébként visszajöttem a nyaralásból, és ezúton szeretném megköszönni annak a warlocknak, aki megátkozott, hogy bár csak pár lépésnyire voltam a tengerparttól, három napig mégsem tudtam kimozdulni se a szobámból, annyira rosszul voltam. De sebaj, legalább összeismerkedtem a helyi kuruzslóval, akarom mondani nővérkével, aki egy hatalmas injekciót elhelyezve nemesebbik felemen, végül helyrehozta a dolgokat. Plusz terjednek a kazuárok, tovább szedi áldozatait a nyaklepra, szóval mozgalmas nyarunk van.

RENITENS KALANDOZÓ

Hy Zak!
Írtad hogy wowozol... gondolom a Neptulonon mert a többi PC Gurus is ott van... na akkor azt azért megkérdezem mi a (main) karid neve? És téged hogy hívnak? Az előző számban is kérdezték, de nem válaszoltál. Vajon miért? Gracca hogy megtört a jég egyébként!
————KaZuÁr————
Ákos
Ui. Most hányas szintű vagy?:P

Kérem szépen, én nem csak abban voltam renitens, hogy ellenálltam a WoW-nak, de abban is, hogy teljesen más szerveren, sőt urambocsá másik oldalon is játszom, mint a PC Guru csapata. (Áruló! – kórus a szomszéd szobából) Bár ez már így nem teljesen egyértelmű, mivel Ricco is elköltözött és megtért a Szövetség berkeibe. Main karim még nincs, nem tudtam dönteni a rugó, a hunter és a druida között, ezek mindegyik lvl 19-en alszik jelenleg különböző fogadókban (meg van egy 10-es palám és egy 7-es mágusom is, szóval fene tudja, mi lesz a vége...).

A (MAJDNEM) NAGY TALÁLKOZÁS

Hi Zak!
Csak azért írok, mert nagyon teccik a Rise of Legends, de nem t'om hogy hol lehet kapni. Nem tudnátok segíteni? Az ***-ban már néztem, még nincs ott náluk, *** szintén? Vagy ha tudjátok, hogy hol lehet kapni, akkor azt is, hogy mennyiért? Amúgy láttam Grath-et és Sasát a Westendben, éppen jegyet vettek.
Többnyire hű olvasótok: the H@RDmann

Hát, ha az említett két helyen nincs, akkor nekem sincs ötletem. Egyébként a Microsoft terjesztésű játékok magyarországi forgalmazása... hogy is mondjam... meglehetősen visszafogott. Viszont láttad a Sasáékat, és nem mentél oda hozzájuk? Pedig biztos nem zavartak volna el, ha maradéktalan hódolatodról biztosítottad volna őket. Egyébként exkluzív celebinfóként most megosztom veletek, amit egy hosszas kutatás nyomán tudtam meg: a Superman Returnst nézték meg.

TÚLÁRADÓ SZERETET

Hello Zak!
1. A múlt havi guruban az egyik levrov cikkben a „kérdés" szót „kédrés"-nek írtad. Na mármost, hogy lehet hogy átsiklottatok egy ilyen fontos dolog felett? **(Nemt'om, talán nem vettük észre.)(Vagy direkt.)(Esetleg talán.)(Kb. annyira vagyok egyértelmű ma, mint a Rejtélyek városa.)** És milyen jogod cikizted ki a "muszáj" szót ly-al író olvasót? **(Nem is cikiztem... te még nem hallottál engem valakit cikizni...)** Továbbá ezért ki a felelős? Te, mert elb*tad vagy Hancu, Sasa, Gömbi, mert nem ellenőrizték le? Egyáltalán valakinek le kell ellenőriznie? **(Ez az én saram ne szépítsük... – korrnéni)**
2. Mivel legutóbb a levrov 3 oldal volt ezért rávehetnél mindenkit (aki nem így gondolja) két jobb horoggal, hogy nincs szükség arra az egy oldalra így maradhat a levrovnál, hiszen ha egy számban sikerült egy oldalnyi helyet szorítani, akkor az az elkövetkezendő Gurukban is sikerülne.
3. Szerintem a Gömbi név inkább aranyos mint sértő, szal nem t'om mit kapja rajta fel mindenki a vizet? Nem hinném, hogy utálatból adták volna ezt a nevet, inkább felebaráti szeretetből, úgyhogy nem kell rajta mérgelődni.
Üdv Mate!

1. Most így nem feltétlenül tudom, miről beszélsz – elrontani a levélíró rontotta el, mi meg direkt jól nem javítottuk ki, hogy ezzel a magyarázattal is hozzájáruljunk az oktatás fejlődéséhez. 2. Tessék tovább ütni a vasat, írni sok levelet, aztán majd kialakul. (Ej, mit is beszélek, talán meggárgyultam a napon, hogy plusz munkákat akarok a nyakamba venni? Nehogy bárki írjon emiatt!) 3. Azt leszögeznénk, hogy nem mi adtuk neki ezt a nevet, mi csak azóta kacagunk rajta, mióta megérkezett az a bizonyos email.

MEGFEJTÉS-IZÉ

Háj, Zak!
A „Melyik gépen fut az aknakereső" című pályázatra jelentkeznék! Sokat gondolkodtam rajta, és végül rájöttem! Chris gépe alapból nem lehet, mert az ő gépén valószínűleg „WoW 4ever" háttérkép van **(Csak valószínűleg?! Te nem az a hazardírozós fajta vagy, ugye?)**, és a WoW-on kívül más alkalmazást TILOS elindítani. **(Hát ezt szeretné, de azért időről időre össze kell raknia egy DVD-t is.)** Lehetne Sasáé, Hancué, Juliusé stb., akár a tiéd vagy az enyém is (ezen elég sokat gondolkoztam, hiszen szinte biztos, hogy pont hozzám lopakodtok be, de miközben én ezerrel hortyogok, a húgom ügyis észrevette volna). **(Bah, a húgod már évek óta beépített emberünk, a Stőgerek lappangó ügynöke... hopp, most elszóltam magam.)** Ám végül is a megoldás: egy kazuár! És ha minden igaz, akkor tudom, hogy mi az! De olyan gonosz vagyok, hogy nem mondom el senkinek! Na, akkor a nyeremény: lehetne mondjuk egy dobozos WoW példány, 10 éves GameCarddal! Remélem nem túl nagy a kérésem!
Anonymus, a sámli

Olyan fáradtnak tűnsz, nincs kedved elmenni valahová nyaralni néhány hónapra? Nem kell messzire, mondjuk Van Diemen-föld megfelelő lesz. Ott legalább találkozhatnál az ördöggel (hihetetlen, mennyire burkolt ismeretterjesztő rovattá alakul a levrov... szinte már látom lelki szemeimmel, hogy most százak rohamozzák a könyvtárakat, csapják fel otthon a lexikonokat [indítják el a Google-t], csak hogy megtudják, mi a fenéről beszélünk már megint). A nyereményed ügyében el kell hogy keserítselek, nincs tudomásunk semmiféle dobozos kazuár példányról, különösen nem WoW változatban. Ja és 10 éves GameCardot sem tudok küldeni, mivel alig több mint egy éve jelentek meg az első darabok.

VESZÉLYEK

HUHH, ne tudjátok meg, mennyire ideges vagyok! Képzeljétek az unokaöcsém kiszínezte azt a micimackót a H.A.G. rovatban!!!! És mivel csak 5 éves, gondolhatjátok hogy! Ráadásul (mert nagyon megtetszett neki) a Heroes Tippek-trükkök oldalt sem kímélte, az egészet vastag alkoholos filccel firkálta szét! Kénytelen voltam átmenni haverhoz, és kölcsön kérni tőle a júliusi Gurut! Szal emberek, rejtsé-

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, ime az általunk legjobbnak találtak:

"Szépen múlnak a pattanásaid...!" - Kovács Krisztián

"Drágám, ideje megborotválkoznod, olyan szőrös vagy, hogy a monitoron keresztül is szúrsz." - Apache

"Gordon! Ez FREEMAN! MORGAN FREEMAN! " - Lukács Gábor

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

tek el minden kishugicától kisöcsikétől, és minden létező kis tökmagtól a Gurut!
Üdv.: V.Á.

Na tessék, valaki máris megfejtette „Gaben Titkos Színező Játékát". Mi még a Dörmögő Dömötört zúztuk, de hiába, a fejlődés töretlen, ez már az új generáció. Immáron nincs más megoldás, az öcsösnek is elő kell fizetned a Gurut.

GABEN ESETE

Csá Zak! Még nem írtam a levrovba, és szerintem még most sem muszáJ,de azért írok. Lenne pár kérdésem/ötletem: 1. Gabennel pontosan mi történt? Célozgatott, de ebből nem igazán tudtam kihámozni semmit. 2. A toplisták közé betehetnétek a magyart is. 3. Szerintem jó ötlet a poszter. 4. Egy csomóan panaszkodnak, hogy milyen drága a Guru (én nem), és én nem tudok nekik kazuárt rajzolni! Hű és előfizető olvasótok: novizi

1. Valami nevetséges 100 kiló alatt elszakadt a mellizma. Mivel egy hónapig nem használhatta a jobbkezét, ballal rakta össze a Gurut... (ha nem tudjátok melyiket akkor jó munkát végzett..:))
2. Ezen már mi is régóta küszködünk, a helyzet egyszerűen az, hogy nehéz rábírni a különböző szoftver-áruházakat, hogy infókat szolgáltassanak ki az eredményeikről. Próbálkozunk vele, de addig is fogadjátok szeretettel a minden hónapban az angol és az amerikai mellett szereplő extrém toplistánkat.
3. Na, ez most véletlen bent maradt.
4. Próbáld meg még egyszer, ezúttal vasárnap délután fél négykor, dél-délkelet felé fordulva, egy szalmabála tetején, bal lábbal kezdve, strucctollal a kezedben.

DISZNÓSÁG!

Ohaj Guru Team!
Hogy lehet az, hogy a Flat Out 2 vadonatúj játék és kb. 9.990 Ft-nak kéne lennie. De ahogy megjelent rögtön ilyen gagyi besorolásba tették EVM 1919 Ft. Mert általában az új játékok nagyon drágák. Ja és meg szeretném köszönni, hogy a múltkor beírtatok a levrovba.
...(Alex)...

Fel vagyok háborodva! Még ilyet! Hogy merészelik ilyen olcsón adni! Petíciót követelek, áremelést, a felelősök kivégzését! Egyébként én is megnéztem, és tényleg annyiba kerül.

A MÁJER

Cső gurusok!
Lehet, hogy ti még nem hallottatok róla, de megjelent a Call of Duty legújabb része a Call of Duty 3. Lehet e róla cikket írni és ezzel együtt jelentkezni mint ifjú teszter, vagy inkább hagyjam a profikra vagyis rátok? Amúgy ha nem hiszitek, járjatok utána.
Pá: Ferkó

A mindenit Ferkó! Pedig tudtommal csak novemberre volt kiírva, de akkor sem PC-re, hanem csak az újgenerációs konzolokra. De tudod mit? Ha írsz róla egy leírást, elintézem, hogy megjelentessük (ha máshol nem, hát a levrovban). Sőt továbbmegyek: írjál mindjárt egy végigjátszást, és felveszünk állandó jósnak, fix fizetéssel. Na, mit szólsz?

MOSZKVÁBAN LADÁKAT OSZTOGATNAK?

Helló Zak!
A minap nézem a „nagy" számtheces tv csatorna a Fix.tv Warmup című műsorát és az a nagyokos Vendi na találd ki mit mondott? Egy chates srác kérdezte tőle, hogy ma sorsolnak e PC Gurut vagy Gamestart. Erre ő ezt mondta: „Nem, nem sorsolunk,de szerintem olyan,hogy PC Guru már nem is létezik". Na erre varrjál gombot.
U.I: Amúgy szerintem maga ez a csatorna egy nagy kabaré. Szerintetek?
(Bár lehet, hogy ezt nem tehetitek be a rovatba,de remélem az első észrevételt igen.)
Na,szevasztok:figo1908

Ne mondd már, hogy még létezik a Fix.tv? Asztittük' rég megszűnt...
Ui. Bármit leírok én ide, dacolok a perekkel. Egyébként egyszer a mi Stökink is részt vett egy adásban – aki meg akarja nézni a csatorna egyik vitathatatlan csúcspontját, az kaparjon a tinyurl.com/nfv2e címre...

BÁTORSÁGPRÓBA

Hello Zak!
Két kérdésem, és két megjegyzésem van hozzád.
K1) Az rendben van, hogy jókat derültök a Christ izélgető leveleken, de akkor ugyanígy tetszene, ha mondjuk speciel Téged sértegetnének? Mert akkor ez lehetne akár az új trend is. :)
K2) Honnan van a „Fehér kígyó széjp!" idézet? Nem találtam a Levrovban.
M1) A Warcraft III lehet, hogy régi, de NEM elfeledett! És a kora nem ront a minőségén! Az a néhány tízezer játékos, aki legutóbbi kapcsolódásomkor a Battle.neten volt, is ezt bizonyítja. Legfeljebb csak Te vagy túl fiatal ahhoz, hogy helyesen becsüld meg a korát. :)
M2) Igaz, hogy már lecsengett a téma, de ha jól emlékszem, pont egy éve tetted fel a kérdést, úgyhogy a jubileumra: Tört szerveren WoW-ozni (tehát eredeti játék nélkül) olyan lehet, mint a kávé Kompletta nélkül!
Nah, nem is tartalak fel tovább, gondolom, ilyenkor nyáron is vár még néhány (száz) levél. Szép napot!
István

V1) Egyrészt higgyél nekem, én mindenkit überelni tudnék vérig sértegetésben, ráadásul szerinted mennyi az esélye annak, hogy egy engem gyalázkodó levél bekerül a rovatba, ha én azt nem akarom? V2) (nem a rakéta) Nem a levrovból származik, tessék művelődni, utánanyomozni. (WoW). M1) Elfeledett, azt mondtam volna? Mondjuk a kormeghatározásnak nem tudom, mi köze lenne itt bármihez is. M2) Huhh, te aztán nem törted össze magad, hogy időben válaszoljál.

Na, ennyi voltunk erre a hónapra, mennem kell tovább fejlődnöm. Valszeg a Hunter vagy a Druida marad. Esetleg a Rouge. Vagy maximum a paladin. Kissé szétszórt vagyok, de csak azért, mert már mennék megoldani a druida aqua-form questjét, és helyette itt írom a levrovot. Utólag is elnézést kérek a WoW-ot nem ismerő/nem szerető olvasóktól, hogy ma – valamilyen különös véletlen folytán – ilyen sok utalás hangzott el rá. Viszlát négy hét múlva. (WoW).

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

AMD Athlon64 3700+
Gigabyte K8NF9 alaplap
AMD A64 S939 3700+ processzor
2x512MB DDR Kingmax memória
Gigabyte 7600GS 256MB VGA
1,44 FDD
LG H20L LightScribe DVDRW
160GB Samsung SATAII HDD
LC power ATX 420W táp
Codegen 6069L ház
158.760 Ft

AMD Athlon64 AM2 3500+
Gigabyte M55plus-S3G alaplap
AMD A64 3500+ AM2 processzor
2x512MB DDR2 667Mhz Kingmax
Gigabyte ATI X1600XT 256MB VGA
1,44 FDD
LG H20L LightScribe fekete DVDRW
250GB Samsung SATA HDD
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA581 ATX fekete ház
170.540 Ft

AMD Athlon64 X2 4200+
Gigabyte K8N-SLI alaplap
AMD A64 X2 S939 4200+ processzor
2x512MB DDR Kingmax memória
Gigabyte 7900GT 256MB DDRIII VGA
1,44 FDD
LG H20L LightScribe fekete DVDRW
300GB Maxtor SATA HDD
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA581 ATX fekete Ház
258.960 Ft

Intel P4 3.2GHz, 64bit
Gigabyte 8N-SLI alaplap
Intel Pentium4 3.2GHz 2MB cache
2x512MB Kingmax DDRII 533Mhz ram
Gigabyte ATI X1600XT 256MB
1,44 FDD
LG H20L LightScribe fekete DVDRW
Samsung 200GB SATAII HDD
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA581 ATX fekete ház
185.040 Ft

Intel P4 3.4GHz, 64bit DualCore
Gigabyte G1975X alaplap
Intel PentiumD DualCore 3,4Ghz 2X2MB c.
2x1024MB Kingmax DDRII 667Mhz
Gigabyte ATI X1800XL 256MB DDRIII
1,44 FDD
LG H20L LightScribe DVDRW
Maxtor 300GB SATA HDD
Chieftec 450W ATX táp
Gigabyte Aurora Alu Ház
328.560 Ft

SILICIUM
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU
A feltüntetett árak bruttó árak!!!

TFT LCD Monitorok	
17" Daewoo LM760, 8ms, 500:1	51.300 Ft
17" Viewsonic ve710s, 8ms, 500:1	59.290 Ft
17" ACER1717AS, 8ms, 500:1	54.900 Ft
19" Samsung 913bm, 8ms 700:1 160/160	84.000 Ft
Videókártya	
Gigabyte 7600GT 256MB, PCI-E	49.900 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, PCI-E	30.850 Ft
Gigabyte 6600GT 256MB, PCI-E	30.190 Ft
Gigabyte X1800XL 256MB, PCI-E	73.790 Ft
Gigabyte X1600XT 256MB, PCI-E	39.390 Ft
Gigabyte X1600PRO 256MB, PCI-E	27.450 Ft
Memóriák	
512MB 400Mhz Kingmax, CL2.5	12.100 Ft
512MB 533Mhz DDR2 Kingmax	9.900 Ft
512MB 667Mhz DDR2 Kingmax	10.100 Ft

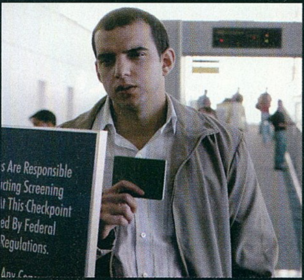
Alaplapok	
Gigabyte K8NF-9 Ultra, S939	22.550 Ft
Gigabyte K8N Pro SLI, 2xPCI-E, S939	25.590 Ft
Gigabyte M55plus-S3G (AM2)	24.900 Ft
Gigabyte G1975X, S775, 2xPCI-E	53.900 Ft
Gigabyte 8N-SLI, S775, 2xPCI-E	20.990 Ft
Ház/Táp	
Gigabyte Aurora aluminium ház	24.000 Ft
Asus T551 Midi ATX 350W pfc	15.270 Ft
Chieftec LCX-03BB aw-op ház	21.100 Ft
Chieftec 400W táp,12cm, APFC	12.240 Ft
Processzorok	
P4 3.2Ghz S775 2MB 64bit BOX	45.700 Ft
P4 3.4Ghz S775 2MB 64bit BOX	70.000 Ft
Pentium D 3Ghz 2X2MB D. Core BOX	48.490 Ft
AMD A64 3700+ S939 1MB OEM	33.900 Ft
AMD Athlon X2 3800+ Dual Core BOX	46.590 Ft
AMD A64 3200+, Socket 939 OEM	19.900 Ft
AMD A64 3500+, Socket939 OEM	24.900 Ft

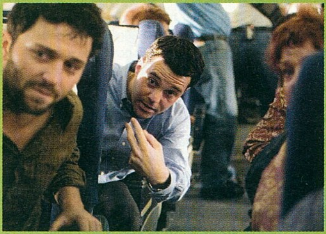
United 93

A UNITED 93-AS

Összegzés: A tragédia kézzelfogható közelségben. Egy borzalmas esemény hiteles látképe, igazi sokkoló, csontig hatoló alkotás.

2001. szeptember 11-e beleégett az egész világ tudatába, hiszen az említett napig nem volt példa ilyen sokkoló terrortámadásra, arról nem is beszélve, hogy soha addig nem követhettünk végig élőben egy katasztrófát a tv segítségével. Négy repülőgép indult aznap halálos útjára, s ebből három el is érte végzetes célját (két gép az ikertornyokban, egy a Pentagonban vált hamuvá), a negyedik nem érte el a célul tűzött Fehér Házat, az utasok megakadályozták a támadást, s a repülő csupán egy elhagyott mezőn hagyott nyomot. Ez a gép volt a United 93-as, melynek hiteles történetét (hagyjuk az összeesküvés-elméleteket) a Véres Vasárnappal már bizonyított Peter Greengrass vitte vászonra. Bár az elmúlt közel öt évben számtalan alkotás foglalkozott a tragédiával, konkrétan a támadással foglalkozó mozi nem született Hollywoodban. Idén jött el az emlékezés pillanata, és a filmipar rögtön két filmmel igyekszik mementót állítani a szörnyű eseményeknek. Greengrass mellett Oliver Stone vette elő a témát, a leomló tornyok közé vezényelve Nicholas Cage-et a World Trade Center című munkában. Ám előtte itt van a United 93-as, amely a fekete doboz és a hozzátartozók emlékei alapján konstruálja az eseményeket, egy szívbemarkoló, klausztrofób mozit alkotva, mely ismeretlen, de tehetséges színészekkel teszi emberközelivé, éppen ezért megrázóvá a bekövetkező tragédiát. A film nem mond ítéletet, objektívan közelít az eseményekhez, ám így is csontig hatol, a székbe feszítve a közönséget. Nem könnyű alkotás, de érdemes megtekinteni, hiszen a maga nemében hihetetlen, megdöbbentően hű történet, amihez foghatót ritkán láthatunk a mozik vásznain.





Hossza ▪ 93 perc
Rendezte ▪ Peter Greengrass
Szereplők ▪ Christian Clemenson, Thris Gates, Polly Adams, Cheyenne Jackson, Opal Alladin

PC Guru Index:

05.05

A KARIB-TENGER KALÓZAI Holtak kincse

Pirates of the Caribbean - Dead Man's Chest

írta · Birkás Péter

A kalózos téma Hollywoodban nagyon sokáig totális buktának számított, hiszen bárki próbált játékfilmet, vagy animációt faragni belőle, a terv csúfos kudarccal végződött, stúdiók és részlegek felbomlását okozva. Ebből fakadóan a tematika a westernhez hasonlóan szinte teljesen kikopott a mozikból, s már épp elfeledtük volna, mikor jött Jerry Bruckheimer és szokásához híven aranyat csinált a már leírt műfajból. Mindehhez persze nem volt elég ő, szükség volt még Gore Verbinski rendező tehetségére, Johnny Depp hihetetlen játékára és olyan egyéb apróságokra, mint Keira Knightley és Orlando Bloom. A siker nem is maradt el, s álomgyári jó szokáshoz híven idén megérkezett a folytatás is. A kalózok fittyet hányva a mozis stagnálásra, azonnal bankot robbantottak, s minden téren túlszárnyalták az első epizódot. Jó folytatáshoz híven is, ami nem hagyja unatkozni a nézőt, megnevettet, elkápráztat, magával ránt, egyszóval: szórakoztat. Méghozzá úgy, ahogy kell. Túlzás nélkül állítható, az idei év egyik legjobban összerakott alkotásáról beszélünk, amely megállja a helyét minden pillanatban, totális nyári szó-

a Holtak Kincse követi a szabályokat, még több akció, még több csavar, lehengerlőbb látvány, ízig-vérig kalandfilm, mulatságos, ám az első résznél mégis komolyabb, rétegesebb alkotás. Végre egy olyan mozi, ahol nem csupán a díszletbe és a vizualitásba feccöltek energiát, hanem komolyan foglalkoztak a forgatókönyvvel rakozást biztosítva. Kihagyhatatlan, pengék a szájba, csáklyázzátok meg a mozikat!

Összegzés: Jack Sparrow és kompániája visszatért, hogy még nagyobb galibába keveredjen. Már nagyon várjuk a harmadik részt!

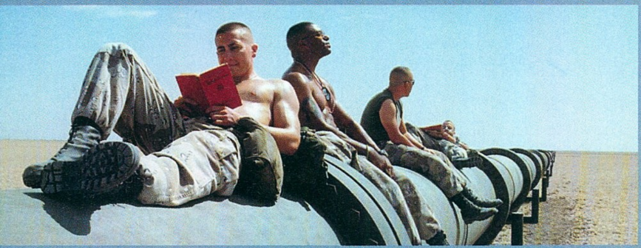
Hossza ▪ 150 perc
Rendezte ▪ Gore Verbinski
Szereplők ▪ Johnny Depp, Keira Knightly, Orlando Bloom, Jack Davenport, Bill Nighy

PC Guru Index:

05.05

BŐRNYAKÚAK

Irakban nem először van háború, az amerikai kormány már évekkel ezelőtt is úgy gondolta, hogy joga és kötelessége rendet tenni, így meg is érkeztek a sivatagba, Öbölháborúként hagyva nyomot az emberi emlékezetben és a történelemkönyvekben. Ez a háború azonban már nem az a háború, amiről az emberek a könyvekben olvasnak, s ezzel annak a csapat tengerészgyalogosnak is szembesülnie kell, akik Swoff (Jake Gyllenhaal) vezetésével igyekeznek valahogy túlélni az elviselhetetlen sivatag és a „harc" gyötrelmeit. A meglehetősen cinikus alkotás apró fricska a seregnek, nem mellesleg érdekes szórakozás, amely árnyalt képet fest a világ rendőreiről és valódi konfliktusról. A rendezői székben Sam Mendes foglalt helyet, s személye garancia egy kellemesen eltöltött két órára. Ahogy a folytatásban az extrák, amelyek a filmet követően is a fotelben marasztalhatják a nézőt. Kapunk ugyanis két audiokommentárt (rendezővel és az eredeti bestseller szerzőjével) és kisfilmeket (Swoff fantáziálása, eredeti bejátszások), kimaradt jelenetekkel (összesen tizenegy darab, akár kommentárral is) és előzetessel megspékelve. Ez így első hallásra nem tűnik egy hihetetlenül bő felhozatalnak, de ha figyelembe vesszük, hogy milyen film mellé társul, és hogy az egész lemez magyar felirattal lett ellátva, mindez kevesebb, mint háromezer forintért, akkor azt kell mondanunk, hogy egy igazán jó vétel ez a lemez, amely minden szempontból megérdemelt módon kaphat helyet a DVD-gyűjteményekben.



Jarhead

1 lemez
Rendező ▪ Sam Mendes
Szereplők ▪ Jake Gyllenhaal, Peter Sarsgaard, Jamie Foxx, Chris Cooper, Dennis Haysbert
Hang ▪ magyar, angol (DD 5.1)
Kép ▪ 2.35:1
Felirat ▪ magyar, angol, dán, finn, héber, holland, norvég, svéd
DVD Start ▪ Augusztus 08.

PC Guru Index:

05.05

JAMES BOND gyűjtemény ügynöktáska

James Bond fogalom, meghatározott stílus, már-már életérzés, egy örökké sikeres széria, amely a média minden szegletébe beette magát és minden egyes alkalommal irdatlan dollármilliókat mozgat meg. Egyszóval kikerülhetetlen. S idén visszatér, immáron huszonkettedszer, története során először merészet vállalva, a szőke, cseppet sem Bondos Daniel Craiggel a főszerepben. Érdekes lesz, de előtte itt van egy még kacifántosabb dolog, méghozzá az év végén debütáló James Bond gyűjtemény, ami nem kevesebb mint negyven lemezt, és húsz filmet foglal magába. Kuriózum, annyi szent, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy mindezt egy limitált példányban készült ügynöktáska képében vehetjük kézbe. Igaz, csak a fanatikus rajongók, hiszen ki az, aki csak úgy képes cirka nyolcvanezret kipengetni egy ilyen összetételre. Mindenesetre mutatós, érdemes szólni róla, hiszen nem minden nap futunk ilyen készletbe. Szinte egy életre elég extramennyiséggel, s bizony-bizony, nem csalás, nem ámítás, teljes szinkronnal minden filmhez. A „csomag" értékét tovább növeli, hogy a film mellé dukáló kiegészítések java magyar feliratot kapott, szóval nem holmi csillogó-villogó zsákbamacska, hanem egy igazán igényes és szórakoztató pakk vár ránk e gyűjteménnyel. Ennyi pénzért persze ez a minimum, s jó látni, hogy hazánkban is adnak a rajongói igényekre, és igazi, extravagáns készletek is napvilágot látnak olykor (a limitált szőrös Rémecskékről még nem is beszéltünk...). Szóval, aki teheti vegye, ügynökök előnyben!

Limitált kiadás

40 lemez
Rendező ▪ Michael Apted, Martin Campbell, Roger Spottiswoode, Terence Young, Guy Hamilton, Lewis Gilbert, Peter Hunt, John Glen, Lee Tamahori
Szereplők ▪ Halle Berry, Jonathan Pryce, Madonna, Pierce Brosnan, Roger Moore, Sean Connery, Teri Hatcher, Michael Madsen, John Cleese, Christopher Walken, Jeroen Krabbe, Denise Richards, Timothy Dalton, Sophie Marceau, Robert Carlyle
Hang ▪ lemezspecifikus
Kép: ▪ lemezspecifikus
Felirat ▪ lemezspecifikus
DVD Start ▪ December 31.

PC Guru Index:

05.05

KÖRMENDI FERENC

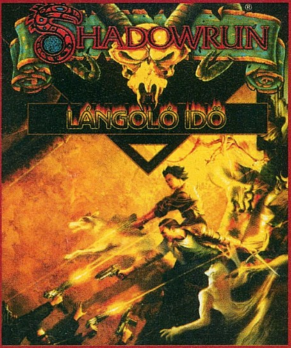
A budapesti kaland

Világhíres magyar író, kinek kötetei bejárták a világot, több millió példányt elérve. Furcsán hangzik? Pedig igaz, csak nem a közelmúltból, hanem több mint hetven évvel korábbról. Körmendi Gyula a harmincas évek elején, egy nemzetközi regénypályázat nyerteseként vált népszerű íróvá, huszonöt országot meghódítva A budapesti kalanddal. Hogy nem hallottunk róla? Nem véletlen, hiszen az évtizedek alatt neve teljesen kikopott a magyar irodalomtörténetből, nyomát sem hagyva munkásságának, amit most az Agave Könyvek igyekszik visszahozni az olvasói köztudatba. A budapesti kaland egy mára elveszett budapesti képet és hangulatot tár elénk fájóan ismerős történettel, emberekről, kapcsolatokról, ellentétekről, komoly mélységeket feltárva, ám szórakoztató, olvasmányos formában téve mindezt. Az Agave ezen kötetével egy újabb igényes és ízléses sorozatot indított útjára, amely a hanyagolt külföldi bestsellerek után a magyar nagyságokról fújja le a rájuk telepedett kilónyi port.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

STEPHEN KENSON

Lángoló idő



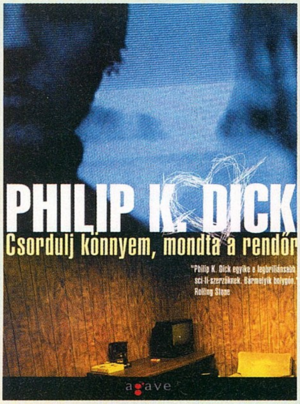
Harmadik kötetünk ebben a hónapban is egy könnyedebb – mondhatni: levezető – csemege, méghozzá a sokak által ismert és kedvelt Shadowrun univerzumból, ahol a széria jó szokásaihoz híven ismét megfelelő adag kaland, izgalom, harc, lézer és mágia vár ránk. Roy Kilaro – kötetünk hőse – tipikusan átlagos fickó, egy tucatbeosztásban tevékenykedő programozó, aki szabad perceiben felemelkedésről és a nagyok közt zajló harcokról álmodik. Ahogy pedig az a nagy könyvben meg van írva, a magasabb szintre, mozgalmasabb életre vágyó Roy hamarosan a dolgok sűrűjében találja magát, minimum három oldalról érkező össztűz közepette. Stephen Kenson megfelelő rutinnal kanyarította negyedik Shadowrun történetét. Az író nem ácsingózik komoly babérokra, nem újít műfajt, csupán korrekt munkát produkál számunkra. A Lángoló idő a maga kétszázhúsz oldalával pontosan azt nyújtja, amit az ember vár tőle: pár órás szórakozást, ami egy idegen és veszélyes világba kalauzol, kellően lendületes és élvezhető formában.

Beholder Kiadó
PC Guru Index:
04.05

PHILIP K. DICK

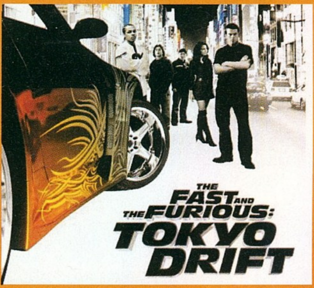
Csordulj könnyem, mondta a rendőr

Jason Taverner mega-médiasztár, évek óta a képernyőn, napi harmincmilliós nézettséggel, a közönség imádja, nincs előtte lehetetlen, mondhatnánk ő a világ egyik igazi császára. Egy napon azonban, felsőbbsége teljes tudatában nem számol a női dühvel, amit egyik csalódott „felfedezettje" vezet le rajta, egynéhány sikertelen meghallgatás okán. Jason persze rutinos öreg róka, sikerül kikerülnie a halálos támadást, eljut egész a kórházig, ott azonban elszakad a fonál. Ébredéskor nyomát sem találja beavatkozásnak, ahogy személyazonosságának sem. Pár pillanat alatt kiderül, a világ amiben tudatára ébredt, sosem hallott még a nagy Jason Tavernerről. Philip K. Dick legfrissebben megjelent regénye ismét egy meglehetősen taszító jövőképbe kalauzol minket, ahol mindent áthat az elnyomás, és pillanatokon múlhat az élet, főleg, ha az ember igazolható módon nem is létezik az adott világban. Jason játszmája tehát elindul, s egyetlen reménye a túlélésre, ha az ismerősen ismeretlen környezetben megleli saját magát.



Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

Warner Music



HALÁLOS IRAMBAN: TOKIÓI HAJSZA

Soundtrack

A Tokiói hajsza filmzenéjét a lejátszóba helyezve valójában nem vártunk sokat, csupán egy megszokott összeállítást, hangzatos nevekkel, sok-sok lazasággal és tüc-tüccel. S bár az említett elemekben nincs hiány, mégis olyan válogatás töltötte be a szobát, amely elfeledtette velünk, hogy egy filmkísérőt hallgatunk, és változatosságával még a szimpátiánkat is hamar kiharcolta. Elfelejthetjük a divatzenékkel zsúfolt albumokat, a Halálos iramban felhozatalába igazán ütős darabok kerültek, komolyabb üresjárat és gyengébb pillanatok nélkül. Találhatunk itt ismertebb neveket (Nerd, Mos Def) és olyan kuriózumokat, mint a japán Teriyaki Boyz, sőt egy szám erejéig még Brian Tyler is gitározik a nagy öreg Slash-sel.

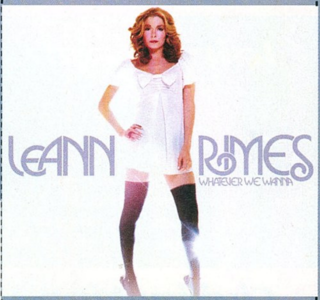
Igazi jó kis partylemezzel van dolgunk, amely önmagában is képes megállni a helyét, nem szükséges hozzá (az egyébként is kétséges minőségű) film hátszele. Egyetlen jó tanács: a kocsiban inkább mellőzzük, mert a folyamatos pumpálástól még elkap minket is a hajszolhatnék és ezt nehéz lesz kimagyarázni az őrsön...

PC Guru Index: **05**.05

LeAnn Rimes

Whatever We Wanna

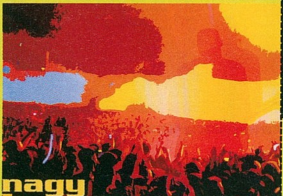
Warner Music



LeAnn Rimes neve leginkább a Sakáltanya című opus kapcsán lehet ismerős, hiszen a popszakma üdvöskéje ezen alkotás betétdalával lett egy csapásra világhírű és a rossz nyelvek „egyslágeres" besorolítja. Ezen utóbbi címre persze később rácáfolt, s az ellenérveket erősíti a közelmúltban megjelent albuma is, amely tizenöt slágerrel várja a könnyed popzenére fogékony hallgatókat. Merészség lenne azt állítani, hogy egy kivételes lemez született, nem találkozunk kirívó stílussal, sajátos megoldással, ellenben kapunk egy albumot, ami összességében teljesen rendben van, már amennyiben szívesen adjuk át magunkat a kellemes női orgánum egyenletes íven haladó, ám egyediséget nélkülöző számainak. A lemez hozza a szokásos felhozatalt, lírikus szerzeménytől a vidámabb nótákig és ráakadhatunk egy sláger-gyanús, némi mondanivalóval megtoldott duettre is. Összességében kellemes kis lemez, főleg hölgyeknek, vagy a rádiópop szerelmeseinek, tökéletes aktuálzene a következő hasonló korongig.

PC Guru Index: **04**.05

CLS Records



NAGY Koncertalbum

Ez a lemez – amely a keresztségben a Nagy Koncertalbum nevet kapta – tökéletes példája annak, miként nem kellene válogatáskorongot szerkeszteni. Az még csak hagyján, hogy a felsorakozott előadók semmilyen tematikában nem férnek meg együtt (hacsak nem abban, hogy dalaik mind unalomig ismert slágerek voltak), hiszen jó sokan vagyunk, akiknek az ízlése széles skálán mozog, de az már egy kicsit bántó, hogy a kiadás nevével ellentétben nemhogy nagy, de még egy kicsi koncerthangulatot sem sugároz. Ott van a közönség, hujjog meg minden, aztán ennyi, igazi erőt, filinget nem áraszt az album. A számok bántó megoldásban követik egymást, és a rapszodikusság kapcsán főleg azon törjük a fejünket, vajon milyen elgondolás alapján születhetett meg ez az összeállítás. Santana, A-HA, The Ten Tenors, Ray Charles, Zucchero: hullámvasút a műfajok és a színvonal között, a bántótól az olykor hallgathatóan kellemesig. Őszintén szólva: ez az album egy hatalmas tévedés, kategóriába sorolása lehetetlen, ajánlani pedig csak annak tudjuk, akinek mindegy mi szól, csak szóljon.

PC Guru Index: **02**.05

next

› Mage Knight Apocalypse

Egyre többen próbálkoznak a Diablo trónjának elfoglalásával mostanában. A Mage Knight Apocalypse a hasonló nevű, sokszoros díjnyertes táblás stratégiai játék világában, és részben szabályainak felhasználásával próbál hódítani – no meg brutális fantasy világgal, gyönyörű 3D-s, agyoneffektezett grafikával, öt választható karakterosztállyal, és a véletlengenerált helyett előre aprólékosan megtervezett pályákkal. Vajon a Sacred és a Titan Quest sikertelen trónfosztási kísérletei után összejöhet a Mage Knightnak a lehetetlen küldetés?

› FIFA 2007

Alig értünk haza a prágai Need for Speed partiról, máris újabb EA-s meghívást kaptunk, ezúttal a legsikeresebb sportprogramjuk kelet-európai sajtóbemutatójára, Lengyelországba. Hamarosan kiderül tehát, hogyan adja fel a leckét a FIFA 2007 a Pro Evo sorozat idei darabjának, és vajon a németországi világbajnokság extráit (Zidane-féle lefejelő mozdulat, Christiano Ronaldo színészi teljesítményei stb.) volt-e idejük beleépíteni a játékba a fejlesztőknek...

› Joint Task Force

Szép lassan körbejárjuk az összes nagy magyar fejlesztőstúdiót: a Midway és a Warhammer után jövő hónapban a Mithisből lett Most Wanted Entertainment 90% körüli készültségen álló modernkori RTS-e, a Joint Strike Force kerül terítékre. Igazság szerint Grath most is azt nyúzza (nagyjából tíz másodpercenként elégedett kurjantásokkal hozva az egész irodaház tudomására, hogy mennyire tetszik neki), ahelyett hogy a következő szám ajánlóját írná...

› Civilization 4: Warlords

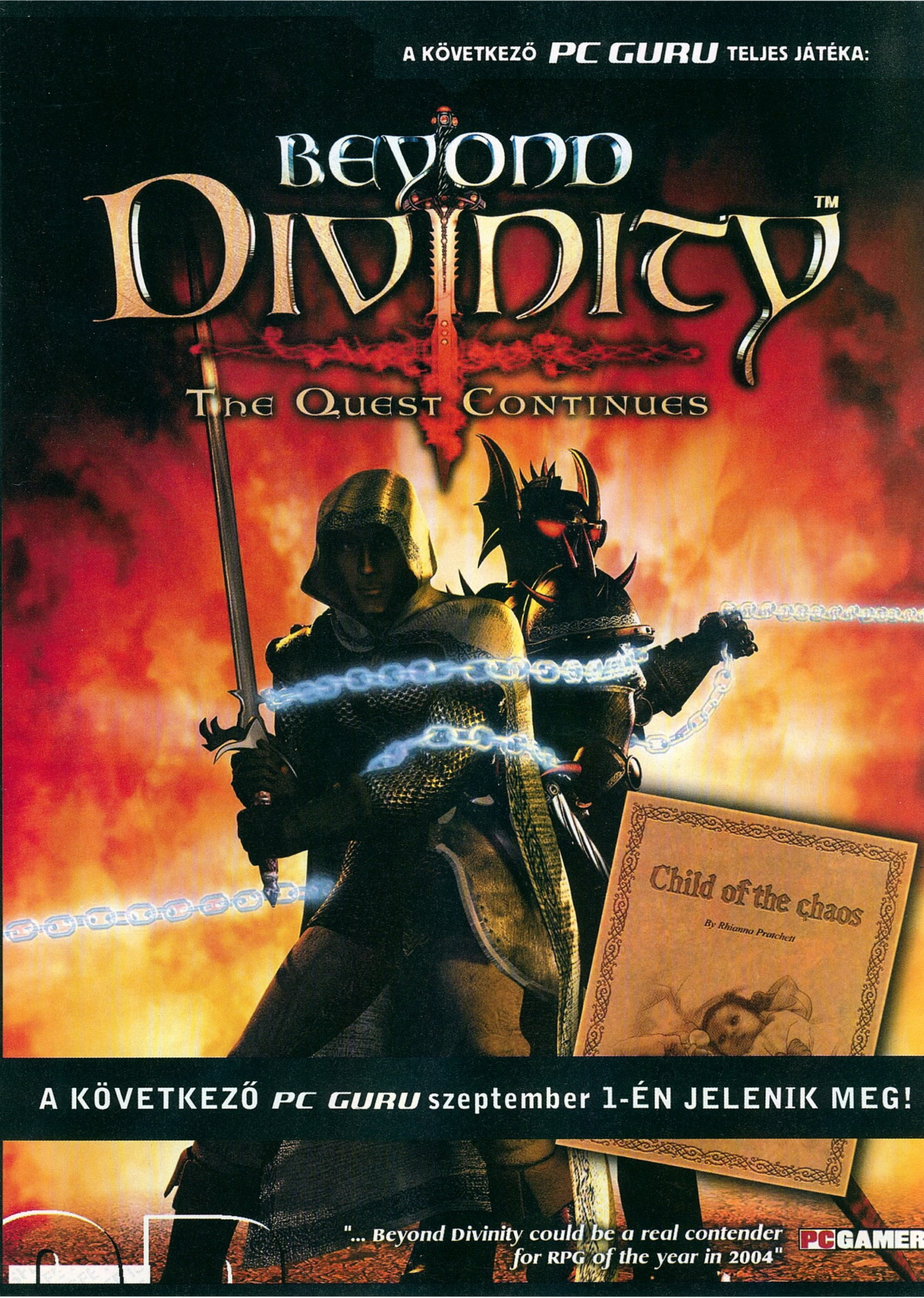
A tavalyi év egyik legjobb játéka, minden stratéga örök kedvence, a zseniális Civilization 4 folytatódik a Warlords kiegészítővel, ami – mint a neve is mutatja – népünk nagy hadvezéreire, és rajtuk keresztül a háború művészetére koncentrál. A játékmenetbeli változtatásokon, finomításokon felül a szokásos „kilóra mérhető" újítások is meglesznek: hat új játszható nép, épületek, egységtípusok, kampányok, erőforrások, találmányok, csodák – úgyhogy lesz elég alkalmunk a szabadidőn kulturált eltöltésére, míg Sid Meier nem jelentkezik valami újsággal megint.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Beyond Divinity

...és a változatosság kedvéért a jövő havi teljes játékunk szintén egy fantasy akció-RPG a Diablo nyomvonalán haladva. Hősünknek – akinek egy véletlen baleset folytán egy halállovag lelkével kell osztozni a testén – nagyjából 300 küldetésen kell keresztülvergődnie a 600 NPC-vel benépesített világban, mire a Rhianna Pratchett (a híres fantay író Terry Pratchett húga) által írt csavaros történet végére ér. Mindez kellemesen alacsony gépigény, oldott hangulat, humoros szövegek, és tejlesen szabad karakterfejlesztési szisztéma mellett a következő PC Guru DVD-mellékletén.

MINIMUM GÉPIGÉNY: PIII 600, RAM: 256 MB, VIDEO 32 MB, 1500 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. szeptember 01-én jelenik meg!



A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
BEYOND DIVINITY™
THE QUEST CONTINUES
Child of the chaos
By Rhianna Pratchett
A KÖVETKEZŐ PC GURU szeptember 1-ÉN JELENIK MEG!
"... Beyond Divinity could be a real contender for RPG of the year in 2004"
PC GAMER

Játékdemók: Faces of War / Glory of the Roman Empire / Glory of the Roman Empire / Settlers 2: Next Generation / X-men: The Official Game

Animációk: Armed Assault / Assassin's Creed / Battle Lord / Battlefield 2142 / Bionicle Heroes / Call of Juarez / Company of Heroes / Dark Messiah of Might and Magic / Ducati World Championship / Dungeon Siege 2: Broken World / El Matador / Field Ops / Frontlines / Gothic 3 / Half-Life 2: Episode 2 / Joint Task Force / Marvel Ultimate Alliance / Medal of Honor: Airborne / Medieval 2: Total War / Need for Speed: Carbon / NHL 2007 / Panzer Command / Pirates of the Caribbean Online / Star Trek: Legacy / Team Fortress 2 / Thrillville / Warhammer: Mark of Chaos

Javítások: Age of Empires 3 v1.07 / Battlefield 2 v1.4 / Ghost Recon 3 v1.20 / Rainbow Six: Lockdown v1.01 / Spellforce 2: Shadow Wars v1.02 / Stacked v1.1 / Titan Quest v1.08 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v2.5 / Warcraft 3 v1.20e

Mozielőzetesek magyar felirattal: Casino Royale / Clerks 2 / Ratatouille / Spider-Man 3 / The Night Listener / You and Me and Dupree

Shareware játékok: Puppy Luv / Age of Japan / Aveyond / Birds on A Wire / Caribbean Mah Jong / Da Vinci's Secret / Glymph / Jam XM / Poker Pop / Shopmania

Állandó rovataink: Action! / Stratégia / Diablo 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Age of Conan / Anarchy Online: Lost Eden (2db) / Bionicle Heroes / Brothers in Arms: Hell's Highway / Sensible Soccer 2006 / The Witcher (2db) / Warhammer Online / Assassin's Creed (2db) / Hellgate London (2db) / Heroes of Annihilated Empires (10db) / Titan Quest (6db) / X-Men: the Official Game (3db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Killing Spree: Pro Evolution Soccer HEP 5 / Penumbra (ingyenes teljes játék!)

Képek a kukkolóban: Age of Conan / Alan Wake / Battlefield 2142 / Dungeon Siege 2: Broken World / Elveon / Hellgate London / Jericho / NFS Carbon / Sid Meier's Railroad / Two Worlds / World of Warcraft: Burning Crusade

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.2 Create / DivX 6.2 Play / Media Player 9 és 10 / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / Ati Catalyst 6.x / nVidia Forceware / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.54 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot -Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.21 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger / LanTalkXP / MSN 7.5 / Skype 2 / XFire / Yahoo Messenger 7.5 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / WhereIsIt 3.50 Lite + katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Settlers 2
Demó

Assassins Creed
Videó

Titan Quest
Javítás

DVD ROM Dupla DVD

5 DEMO 26 VIDEÓ

SHERLOCK HOLMES: teljes játék THE CASE OF THE SILVER EARRING

09

NFS Carbon

A nagy sikerű sorozat legújabb darabja.

Videó

Dark Messiah of MM

A Half-Life 2 motorja ismét bizonyít

Videó

no. 09 PC GURU

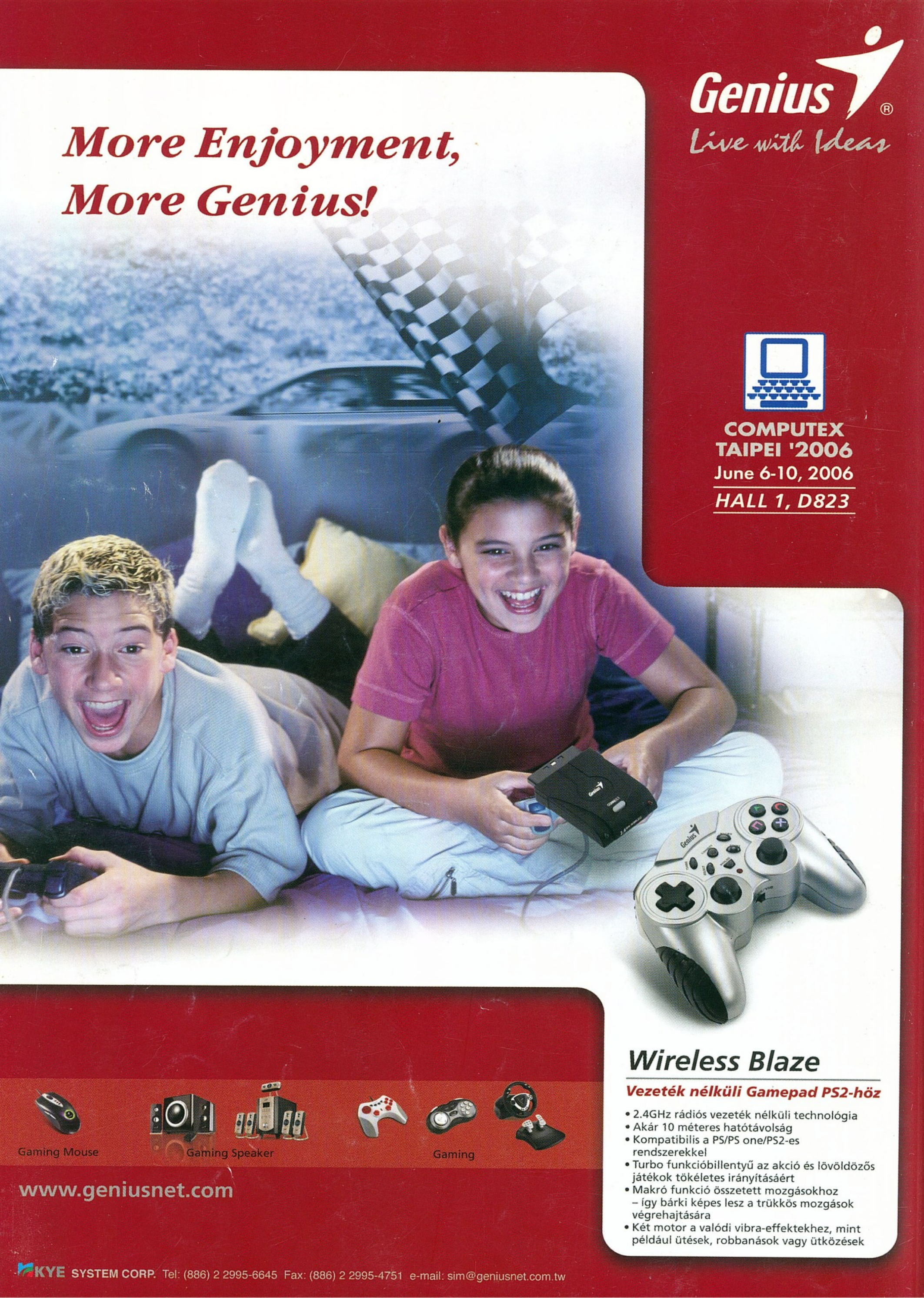
DVD ROM Dupla DVD

Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring

JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA * JÓ KUTYA *

hotdog

WWW.HOTDOG.HU



More Enjoyment,
More Genius!
Genius
Live with Ideas
COMPUTEX
TAIPEI '2006
June 6-10, 2006
HALL 1, D823
Wireless Blaze
Vezeték nélküli Gamepad PS2-höz
• 2.4GHz rádiós vezeték nélküli technológia
• Akár 10 méteres hatótávolság
• Kompatibilis a PS/PS one/PS2-es rendszerekkel
• Turbo funkcióbillentyű az akció és lövöldözős játékok tökéletes irányításáért
• Makró funkció összetett mozgásokhoz – így bárki képes lesz a trükkös mozgások végrehajtására
• Két motor a valódi vibra-effektekhez, mint például ütések, robbanások vagy ütközések
Gaming Mouse
Gaming Speaker
Gaming
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw